责任编辑：海鹰







ISBN 7-80506-867-4
9 787805 068671 >

ISBN 7-80506-867-4/G · 177
定价：6.50元

次世代丛书
NEXT

游戏批评
——
第五辑

内蒙古文化出版社

游戏是人类的天性　批评是前进的动力　第五辑

游戏批评

艺术化之手电子游戏

所有问题都游戏扛?!

次世代丛书


NISEKOI
ANIME NEW TYPE

乌鸦知道自己讨人嫌，想变成人见人爱的鸽子。于是把自己染成白色。



鸽子看见它白里透黑，把它赶走。

乌鸦们看见它黑里透白，也把它赶走。

乌鸦知道自己是另类。

按：本文原载《电子游戏软件创刊五周年纪念特辑》

C O N T E N T S

月刊 游戏批评 第五辑

拔河、艺术、海洛因

三十年代初,鲁迅先生在谈到林语堂主办的幽默杂志《论语》时曾讲过这样一段话:办定期刑物,最难以为继的有两种,一种是诗刊,一种是象《论语》那么专门幽默的杂志。因为诗与幽默,都不是可以大量生产的货物。每期每期一定要凑集多少字数来"诗"它一下,或"幽默"它一下,势必有所不能。

这段话,简直就是《游戏批评》的"墓志铭"。每期一定要凑集13万字来"批评"它一下,势必"难以为继"。说实在话,《批评》是否短命,大概要看我们"勉强"(努力)得够不够,看环境指数是否适于生存,看读者是否有足够的耐心。这有点象拔河,如果双方都拼命的使劲,加上旁观者的品评和加油,场面一定会很壮观。如若有一方放弃,或双方都泄了气,或更糟糕的情形发生,如绳子断了,比赛也就结束了。

这一辑发了一组有关"电子海洛因"的讨论文章。这问题最热闹的时候是在七、八月份吧。有些游戏杂志不畏风险,"迎头痛击",对他们的勇气,我们真的很钦佩。现在亡羊补牢,是觉得只要有游戏存在,这争论是不会完结的,所以这讨论不会过时。另外就是希望能看见有理性,有节制的讨论,而不是谩骂。要求"有理性","有节制"或许会被有些人看作是弱者的乞讨,其实面对强大的新闻媒体和声泪俱下的社会讨伐,我们不是弱势群体又是什么呢!但哀兵有哀兵的武器,那就是忍耐和理性。王骏生的文章曾在互联网上广泛流传,这次我们删去激奋之辞,把棱角磨平,重新发表,是要彰显其理性雄辨的一面。做游戏设计师是当今世界上许多青年向往的职业,本辑开始连载叶伟的《魔杖:游戏设计师讲座》,系统讲授如何成为一个优秀合格的设计师,设计师必备素质是什么?它也将帮助你了解一部游戏是如何制作完成的。这是第一本由国内游戏专家撰写的游戏设计教程。

本辑特别要推荐的文章是萧雪枫撰写的《艺术化之于电子游戏》,这是一篇非常有份量的文章。电子游戏如何成熟为独立的"第五艺术",未来游戏的发展方向,以及交互式游戏的特点和结构,都为我们展示了电子游戏迷人的前景和动人魅力。读到这样的好文章,使人感到振奋,充满了对未来世界的期待和遐想。如果说《中国游戏业的生死之路》是对游戏业现状的严肃思考,那么《艺术化之于电子游戏》则是作者对未来游戏世界的热情展望。

这种文章才可称得上是"为游戏迷正名,为游戏业指路"。

这使我们惭愧。

CONTENTS

月刊 **游戏批评** 第五辑

游戏批评(第五辑)

电子游戏软件杂志社编

出版发行:内蒙古文化出版社
(海拉尔市河东新春路)
印　　刷:北京新华印刷厂
执行编辑:王磊
装帧设计:文心
开　　本:850×1168 毫米　大 1/32
印　　张:4.5　字数:130 千字
2000 年 12 月 31 日第 1 版
ISBN 7-80506-867-4/G・177　定价:6.50 元

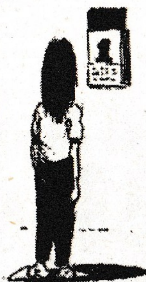
小编的新年 上

每次到这个时候，电视节目就开始变得难看……





又过年了？



然后社会上就会弥漫着立下新年新希望的气氛……



很想发财……



朋友对于新希望的看法也很绝……

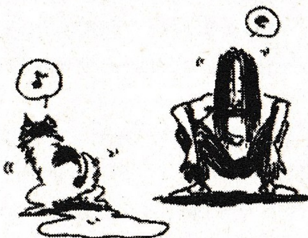




报纸上的星座运气分析说水瓶星座的人明年会转运。



新的一年能否不随地大小便。



所有问题都游戏扛

所有问题都游戏扛!?

编者按:

这是2000年6月份在新闻界评判"电子海洛因"如火如荼之际在网上广为流传的一篇文章，作者为王骏生。这王骏生当然不是足协书记的王俊生，足坛的一些臭事丑闻已经把他搞得焦头烂额，哪里会有闲心参与"电子海洛因"的斗嘴中呢?

"电子海洛因"是中国记者发明的一个新词，说实在话，发明的还是不错的。如果说中国人在科技发明上有些弱的话，至今还没有一件世界级的发明能够造福整个人类，但在玩弄词汇方面应该说颇有天赋。想想文革大批判时数亿人民口若悬河般的大批判场景，实在令人不寒而栗。

对于游戏是好是坏，是不好也不坏，利大于弊还是弊大于利，是算经济帐还是算政治帐，该禁还是不该禁，该禁应该怎么禁，想禁是否禁得了，都可以讨论，有不同的意见都可以充分发表。但动辄扣帽子，打棍子的，实在并不可取。

在《游戏批评》创刊号上有这样一段话:"既然电子游戏是'电子海洛因'，那么游戏玩家该是'海洛因'的吸食者了。……不过，根据我们所知，电脑60%的时间都是用于玩游戏，90%以上的电脑被用来玩过游戏。就是说至少有90%以上电脑用户都是'海洛因'吸食者。虽然'轻度吸食'构不成'犯罪'，不过总有一竹竿打翻一船人的感觉。"

目前日本高科技公司的代表索尼公司，世界高科技的巨头微软也加入到"制毒贩毒"的行列，为什么?大家不应该用脑子好好思考一下吗?是我们思维出了问题，还是比尔·盖茨变得"堕落"了?应该没有中间答案吧。

本期发表一组文章，都是围绕着电子游戏的定位谈的。有人说，现在讨论这个问题是否晚了点，不够时髦。我们认为，冷静下来讨论可能更理性，更客观。而且，关于"电子海洛因"的讨伐不会到此打住吧。

所有问题都游戏扛！？

中国游戏业的深度思考

证据、证据、还是证据

对『电子海洛因』论调的强力辩驳，是目前论及该问题最有影响力的文章。作者要求有公正、客观的新闻报道，有说服力的论点论据，理性、平等的批评讨论。这个要求可能太奢侈了吧！在目前。

文/王骏生



最近关于游戏机的话题突然又变得热闹起来。这和股票的大势大概一定是一样的：平静了一段时间，总要炒一炒，不然的话，很多人的存在似乎就不太重要了。

很想跟着这股风也掺和一把，有熟悉的朋友常常问，为什么在这样的热潮中居然看不到您老先生的大作，问得我确实有点惭愧。不过说话的机会并不容易得到，我一直感到诧异的是：为何那些老记中记小记们，连家长、孩子、公安局甚至机房老板的话都能听得，却从来没有想到问问于此最为有关的业界专家对此究竟有何看法。

（编者按：这的确是个问题，为什么不听取以下行业内专家的意见呢？）

游戏机是不是能够开发智力，我并不确定。我所能够确定的，是国外从来没有任何一个游戏的开发商，宣称过自己的产品是可以“开发智力、增长知识”的，因为他们知道电子游戏的本意，同电影、电视、碰碰车、“假A”等一样，只是供人消遣的一种娱乐而已。娱乐者也，玩玩而已，让自己和朋友快乐地消遣时光，这就是游戏的简单的本意，原本就不为什么。

只是中国人传统的思维里根本容不下这种“不为什么”的娱乐。在国人看来，任何行为都是有企图有谋划的，不是对自己好，就是对自己坏。那些立志于打开中国大陆娱乐业市场的本土主机生产商们，在这种环境下，为了介绍出自己的产品，只能想方设法为“不为什么”的电子游戏找一些存在的价值。可悲的是，这由国人自己搞来的莫名其妙的误导，现在又授人以柄，成为大众抨击电子游戏的一个理由，实在令人啼笑皆非。

虽然以此批驳电子游戏的存在价值本来就有些滑稽，但若是把握的准，倒也是一杆利器。不妨让我们先看看记者同志们给我们带来的既公正又客观的调查报告：

“有关专家采用分层随机抽样的方法，就‘玩电子游戏机学生视力、大脑工作能力指数及被辐射状况’等，对贵州省贵阳、安顺、黔南三地的1434名大、中、小学生进行为期一年的调查分析后发现，电子游戏软盘是事先设计好的控制程序，是一种固定模式的大脑定型训练，并不能促进大脑工作能力，而这种重复刺激反而使得大脑活动趋于条件反射，其灵活性大大降低。”



言之凿凿？不是吧。为何其中有这么多连我这个没什么文化的粗人都看得出的毛病？先看看主动方——有关专家，是什么专家？医学界的？还是游戏界的？或者是教育界的？公正又客观的报道中并没有介绍，那我们如何确定这个调查的权威性？再看看被动方——受调查的客体：居然是“贵州省贵阳、安顺、黔南三地的1434名大、中、小学生”！多有趣！对这些偏僻地区——至少在中国来说，不是发达地区——的调查，居然可以成为涵盖全国的统一标准，这简直比天方夜谭还要神话！照这个方法来推理，联合国粮农组织大可以针对非洲内陆某一食人部落做个调查，然后得出人肉既有营养、又美味好吃、而且值得推广的结论来，这对于消除发展中国家的人口膨胀和吃饭问题倒是一个良方。

这样有趣的调查，自然可以调查出一些有趣的结果来。我们不妨再继续看下去：

“……电子游戏软盘是事先设计好的控制程序……”

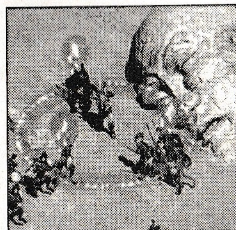
呀！花了这么多时间和纳税人的钱，我们的专家们居然在调查“电子游戏软盘”？！稍有电脑常识的人都知道，软盘只是一个磁记录的物理媒介，而且在各大电脑商店均有零售和批发，何劳各位专家调查了一年？更令人瞠目结舌的是这结论开宗明义的第一句：“软盘是一种程序”！！



啊！或许专家们说的是“软盘上的游戏”吧？那就符合逻辑了吧！不过我不太清楚这个调查是什么时候做的，我只知道现代概念上的游戏已经没有以“软盘”为媒体的了，现今99%的游戏是装载在“卡带”或者“光盘”里的。难道专家们如此不幸，居然调查的是这仅有的绝对劣势的不能说明任何问题的1%？也许我过于嚼舌，不过连这些细节都不注意的调查报告是否还保持着科学应有的严谨呢？

至于报告的关键部分，关于游戏是不是一种“不能促进大脑工作能力的重复刺激”的问题，我几乎已经懒得去反驳了——你试试看，用这种“不能促进大脑工作能力的重复刺激”能不能完成《生化危机》、《樱大战》、《最终幻想》、《DIABOLA》……这些世界上最红、卖得最好、最能够代表电子游戏主流的产品？哦不不不，简单一点吧——不用脑子也能完成《俄罗斯方块》或者《大家来找茬》？那人的脑子是用来干嘛的？！

缺乏专业人士（尤其是游戏业界）的协助、调查局限在早期游戏和游戏不发达地区、不科学和不严谨的措辞与推理……真有点怀疑到底是先有结论还是先有的调查？



↑闻名的《恐惧》对专家来说是怪兽？

但愿这只是胡思乱想。

从结论推原因有一个好处，那就是可以按照自己的意念，做出任何对自己有利的论证。不信吗？再来看看记同志们的另一篇报道：

> “……江汉区工读学校一位负责人称，目前在校的85名“问题少年”，几乎都是玩游戏机高手……”

天哪！85名“可教育好的”坏孩子，居然都是电玩高手，可见电玩的恶劣影响已经到了什么地步！哎，慢点，这些孩子恐怕也是呼吸空气或者吃饭的高手吧？那他们进工读学校是否也是因为呼吸和吃饭导致的呢？不不，这不是太荒谬了吗？换一个例子来看看：国内某合资软件开发公司（为免麻烦姑隐其名），其所有的百余名正式员工都是电玩高手，而这些员工至少是大专以上的学历，平均月收入超过5000元。我们由此能够得出什么结论？电子游戏是大好事啊！不但让人才物尽其用还步入了小康，简直是模范行业，要重点推广嘛……同样是电玩，怎么同先前的论证结果完全相反？难道记者同志们的这个推理方法居然是错误的？？

> 据说，游戏机的另一个危害是类似海洛因的“上瘾”问题，而且据此电子游戏也获得了“电子海洛因”的“美名”。毒品自然是人人得而诛之的，这于是当然的就给了围剿电子游戏一个合理的借口。

> “xx的精神卫生专家研究分析接触到的病例后告诉记者，青少年一旦沉迷于游戏机，即会产生愈来愈强烈的心理依赖和反复操作的渴望，不能操作时便出现情绪烦躁、抑郁等戒断症状。这种成瘾症状和戒断症状同时存在的特征，与毒品海洛因的成瘾行为特征极其相似，故被称为‘电子海洛因’。一旦成瘾，就会带来吸毒一样的后果，甚难戒除。由于青少年心理发育不成熟和其生理特征，‘电子海洛因’总是瞄准他们。”

得出这个结论的报告，据悉是某市的一些精神卫生专家，大概也是一个权威集团。但是轻易地将电子游戏与毒品归为一谈，究竟有多少证据，我们并不得而知。不过我们大可以根据现有的医学研究，对他们的逻辑判定做一个推理。

毒品是如何成瘾的？大抵上来说，此种成瘾可分为肉体和精神上的两类。人类的大脑，在受到痛苦或者极度劳累之后，会自动分泌一种叫安多酚（ENDORPHIN）的物质，这种物质所产生的安多酚快感（ENDORPHIN HIGH），不但会抵消痛苦，而且可以带来飘飘欲仙的感觉。这是人类身体一种有效的自我保护，也是兴奋和满足感的源泉，并普遍存在于各项运动和活动中。当然，大脑所正常分泌的安多酚，在通常情况下是极有限、不会使人上瘾的。

吸食海洛因或大麻之类毒品的过程，实际上是一种主动获得额外安多酚的过程。当人体摄入过量的安多酚之后，大脑安多酚的自我分泌受到抑制，吸毒者不但无法再自我分泌这种必要的安慰剂，而且由于身体对大剂量安多酚的适应，需要补充越来越多的额外安多酚，从而导致毒品上瘾情况的产生——这是从肉体上来分析的。

从精神上来说，获得安多酚可在短暂时间内使精神产生解脱感和幻觉，而这种解脱感和幻觉，是根据获得安多酚的剂量而成正比的。长时间摄入安多酚，会使人的精神产生强烈的依赖感，从而在强行戒毒时造成严重的不适。所谓身体的毒瘾易戒，精神的毒瘾难除，其道理即是如此。

回头再来看看游戏机的问题。

作为一种正常的活动，在玩游戏时兴奋并由此刺激大脑分泌安多酚，从而使玩家产生快感，这是游戏给人带来欢乐的一种正当方式。几乎所有的娱乐都有类似的过程：比如看电影、比如甲A足球比赛、甚至比如学习。如果因此方面的类似而将电子游戏归为毒品，电影迷、球迷、运动员和学生就都有吸毒的嫌疑，这未免就有些牵强。与主动吸毒所不同的是，电子游戏的玩家所产生的安多酚完全都是人体自己产生的，并不是通过“摄入”来额外获得。只要维持正常的游戏比例和时间，大脑和身体并不会因此而受到损伤，这与毒品是有天壤之别的。

专家们可能比较注重从精神方面来阐述电子游戏与毒品的相似性，而这其中的关键则是“依赖”。事实上，当人类长时间接触某项物体或者从事某种活动，都会产生较强的感情和依赖性。比如小孩离不开父母、学生离不开老师等等。甚至与在普通生活工作中，也有很多类似的行为发生：比如痴情的球迷、比如电脑的“斯坦福尼综合症”、比如“电视病”等等。这些行为的表征，也完全符合专家们的所谓“一旦



沉迷，即会产生愈来愈强烈的心理依赖和反复操作的渴望，不能操作时便出现情绪烦躁、抑郁等戒断症状。”但我们却从来没有看到有哪些专家把“假A”、电脑或者电视成为“XX海洛因”。

这岂非失于公平？

那么，究竟是什么使这些专家们做出了如是的判断——换句通俗一点的话来说，干吗从一开始就要把游戏往死里打呢？

还是从某市精神专家们的报告说起吧：从表面上，报告对电子游戏与毒品的相似做了详细描述，并由此推断出两者的统一。在现实生活中，毒品会对身体的免疫系统造成较大的危害，所侵害的是人类的肉体，当然得而诛之，那么电子游戏所侵害的究竟是什么呢？虽然我们在记者先生们转述的报告中看不到这个结论，但是我们仍然可以逻辑地推理出专家们想说的：影响青少年性格的发展、造成冲动暴力侵害型人格、影响学习以致今后的发展。事实上，那些报道所说的：“许多医学专家表示，玩游戏机易导致近视、注意力下降，有可能诱发“儿童秽语综合症”等怪



病。同济医院心理学博士施其嘉从心理学角度分析，玩游戏机疲劳之后会产生幻觉，注意力下降，反应能力变差，影响智力发展，影响学习，长时间玩游戏机，如果过不了某一关，在心理上会产生焦虑情绪。”

这些正是我们所推断的。

有没有道理？当然有。

但是这里有一个前提——相信所有严谨的医学专家都不会疏忽的前提，也是施其嘉博士所强调的前提——长时间。

古语所谓“过度则害”，任何有趣、有益与人体的活动或者行为，反复做、过多的做都会造成危害。读书是有益的活动，但是如果长时间读书呢？不也会出现专家们所谓的：“导致近视、注意力下降”？由电视或者电影所引发的“儿童秽语综合症”等怪病，其概率更比游戏要高得多。至于“产生幻觉，注意力下降，反应能力变差，影响智力发展，影响学习”等等，相信所有的家长、老师和专家们都有经验，这不单单是游戏机，只要是长时间从事某项活动，都容易在青少年身上诱发——这里的活动包括一切有益或者无益亦无害的活动。

其实一语道破天机的，还是施其嘉博士的最后一句话：影响学习。社会、家长、舆论所反对的，就是“影响学习”。

在中国，只要是学生，从小就被灌



输了这样一种认识：“学生的首要任务是学习，除了学习别的都不要考虑”。

这种说法对吗？当然不错。但是它忽略了更重要的一点：除了是学生，我们更是孩子、更是处在最应当享受人生、最天真无邪的年代。对于孩子来说，他们的首要任务更应当是“娱乐”，而不是学习。

中国的孩子始终生活在一种很沉重的负担之下，这些负担更多的是环境和父母所压。我们一方面要求减负，而另一方面，社会和舆论又有意无意地把更重的负担压了下来。玩游戏并不是一件可耻的行为，但仅仅因为它过度之后对所谓的第一任务将产生“可能”的破坏，我们的孩子就得象做贼或者犯法般地面对游戏机。

人类的本性，对于得不到的东西，只有会千方百计地去得到，而不是就此放弃。孩子如此，家长也是如此。这是人类的通病，但也是人类发展的动力。

有的家长一定很惊奇：我又打、又骂、还把孩子关在家里看着，为什么他还要溜出去玩游戏？这游戏为何如此害人？？

其实完全不用奇怪，这也不是游戏害人。如果家长正确对待游戏、给孩子一定的时间玩游戏并对软件和程度加以控制：注意，不是对电子游戏本身加以控制，而是指相应的软件。会跑出去夜不归宿痴迷游戏的玩家就会少得多。

只有接受了，才能加以控制。这是我们应当对游戏机所采取的正确态度。

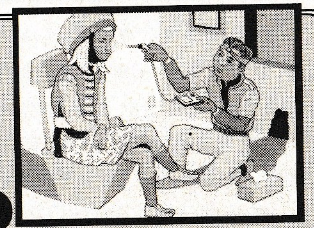
我们身边有许多这样的例子，许多开明的家长，得到了孩子开明的支持。大禹之所以能够治水，在于放弃了鲧的“强堵”，而改为了“疏导”。

五千年了，居然我们中的大多数还不明白这个道理。也不知道是可笑还是可悲。

在满天的谴责和埋怨声中，我们能够听到的是对游戏机的指责和控诉，我们难以听到的，则是每个人自己所应当担负的责任。

先说说家长。在说他们之前，请允许我再做一次文抄公，看看媒体的有关案例报道：

今年1月，合肥市一个年仅13岁的初中学生因沉迷游戏机，既不归家门也不进校门，甚至断绝了与家人的联系，整整在游戏机房泡了8天8夜。



2月，南昌市一名15岁的初中生因迷恋电脑游戏而离家出走，竟然连续24天不到学校上课，也不回家，整天泡在游戏室。这些电脑游戏室24小时经营，提供"吃住玩一条龙"服务。一家人日夜提心吊胆，20多天时间就像熬了20多年。山东德州一位16岁的少年玩遍当地游戏机室仍觉不过瘾，竟从家中偷了4000元，先后赴津入沪"上档次"，周游两个多月，害得全家出动，四处寻找，最后从浦东一游戏室把他揪回家。



3月，武汉一名16岁的少年因沉迷游戏机而荒废学业，其母亲在相继跪求游戏机室老板和自己的儿子后，向社会发出了"救救孩子"的强烈呼吁："这可恶的游戏室，毁了我儿子，毁了我们的一切。为什么禁不下来，真要害了一代人！它毁了我们唯一的希望啊！再也不能让游戏机这软刀子杀人了！"



年仅十几岁的学生，法律上他们的监管人是家长，可在这些事件中，家长除了跪下来恳求外，有没有做些什么呢?8天8夜不上学、不回家，家长在干什么？从来不与学校联系吗？如果家长平时与孩子有交流、有关心的话，他们会8天8夜找不到孩子玩游戏的游戏房？我更不敢想象那些敢让自己孩子在外泡上20多天的家长们，他们究竟是怎样管教自己的孩子？

还是武汉的那位母亲说出了大多数家长的想法：为什么禁不下来，真要害了一代人！

中国的这些家长们，当孩子上学之后，就有了卸负担的想法。他们觉得自己要上班、要工作，就不能够再承担孩子的教育工作，这些教育、管理应当由社会、由学校而不是自己来完成。孩子好，那是自己的孩子有出息，孩子不好，那就是社会不好、环境不好、学校失职。他们不觉得自己有责任，却给孩子提出了极高的要求；他们很少与孩子交流，却要求孩子处处执行自己的指令。在中国家长的眼里，孩子是没有自主权的白纸，所有的活动和安排，都要在自己的计划下，由社会和学校来监督完成。一旦有偏差，他们就会采取极为粗暴简单的手法，或者责难社会学校、或者责难孩子自己，他们一厢情愿地要求取缔一切按照他们标准来说会影响他们哺育计划的东西，而这种一厢情愿则加深了孩子的反抗和两者之间的代沟。

解放日报在6月13日有一篇关于游戏机的报道，其中家长的话才真正说明了这其中的道理："这是我的错误，造成了孩子以另一个错误来反叛。"

可惜，在当今中国，能够这样明理的家长，实在太少太少了！

再看看舆论，我们的媒体在这场讨伐中又扮演了什么角色呢？



"社会问题专家介绍说，今年一季度武汉发生的几起重大未成年人恶性罪案，均与孩子为了搞钱玩游戏机有关，有的甚至形成犯罪团伙。汉阳发生的5名青少年持刀伤害抢劫案，造成一学生重伤住院；武昌发生的7名青少年持刀伤害抢劫案，造成2名学生重伤住院。他们抢到钱后，都用于玩游戏机。江岸李钱根等8名青少年抢劫团伙，自3月份以来，在多所中小学校周边作案30余起，累计抢劫钱财3000余元，也全部用于玩电脑游戏。

据了解，很多少年行为偏常甚至走上违法犯罪道路，第一步几乎都是从迷上游戏机开始的。一位女教师说她班上的很多"问题少年"原来都是不错的，学习也好，人也听话，但自从迷上游戏机后，就开始不思学业，甚至走上歧途。

她的一个学生，曾在赌博机里赢了500元，其后仅两年时间，就沦为一个盗窃2万元的罪犯。

一位多年主办未成年人涉嫌犯罪案的检察官说，去年由于玩游戏机引发犯罪的已占青少年犯罪案的10%。"

从这些报道中我们可以看到中国媒体惯有的通病。他们很少做理性的逻辑分析，而喜欢用一些刺激的、哗众取宠的事例和数字，夸大他们所要表达的事件，从而在读者中造成影响。其实上面的那些数据，有多少是经得起推敲的？谁是"社会问题专家"？他们怎么知道重大未成年人恶性罪案，与孩子为了搞钱玩游戏机有关？就算有一些孩子抢钱之后都用于玩游戏机，从逻辑的角度也属合理：现在有什么东西能够让孩子去玩的？除了游戏机以外，你难道还要孩子去洗三温暖或买套三室一厅的房子？按照这些说法，贪污犯拿了贿赂就去买房产，我们是不是要把地产交易都给禁止了？

媒体另一个严重的错误是以偏概全，不懂装懂。而这种行为所造成的后果比前者更为恶劣。

在绝大多数国内的报道中，都把游戏机与赌博机混为一谈。说到电子游戏就离不开赌博，说到玩游戏就离不开"输了多少钱"。国外电子游戏的成就、国外知名的软件厂商，他们说不出一个，能够把 DDR 说成是中国南方商人的灵机一动，或者把 PS2 当作是世嘉的主机，他们倒是常常有份。许多玩家所痛恨的正是这种唯恐天下不乱，又主动把水搅混的"记者们"。在这方面，甚至连中央电视台也不能幸免，关于游戏机的批驳搞了不止一次，但什么时候让一个业界人士或者专家说过一句哪怕是客观、专业一点的话？

从来没有。一个 DDR 就能把这些记者变成刘姥姥，你还指望什么？



面对隔海相临的日本，面对发达的日本电玩业，国内的业者却往往挣扎在渴望认同的阶段。

记得有一个记者，在报道了 DDR 新闻之后发了一通感慨，大意是为什么中国人想不出这样简单的东西，为什么又让日本人抢了先？

这个记者不是太聪明就是太傻：任何事物的诞生都要有其土壤和环境的。一个没有电子游戏文化的国度、一个极端鄙视痛恨游戏的国度、一大批不知所云的记者、一群压抑孩子正当需求的家长，在这种环境下，还是解决温饱更现实些！

家长和舆论，从某种角度来说还是可以原谅的，因为他们不懂。但造成如今电玩被点名批判、并确实造成一些恶劣后果的，则是我们渎职的管理人员。

"今年 2 月 27 日，河南洛阳 3 个六年级学生玩游戏机仅仅超支了 2.5 元，黑心的游戏机老板金祥武竟丧心病狂地把他们杀害，并移尸荒野，焚尸灭迹。"



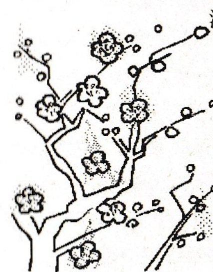
不少游戏机老板坦言，赚的就是学生的钱。巨大的利益刺激，使得业主想方设法甚至冒险违法经营。无论是经济发达的广州，还是地处偏远的银川，游戏机已泛滥成灾，不少城市到处可见"游戏机一条街"，电子、电脑游戏机室对学校成包围之势。游戏室老板为了赚钱，不择手段招揽中小学生入内，有的游戏机室设有包房，包玩、包吃、包睡，有的代做作业，代给学生打病假条、签家长意见，有的可以赊账，有的采取包干制，交 6 元可玩一整天，有的明目张胆地写着"上机 2 元，包夜 10 元"。游戏内容不乏色情、暴力，还设有一定数量的赌博机，诱使学生沉湎其中。

管理不严、执法不严是症结所在。部门职责难分，游戏机室的开办需要公安、文化、工商三部门审批，三证俱全方可营业，可调查发现现在大部分游戏机室证照不全或无证经营，有一城市电子、电脑游戏机室达 3000 余家，八成是无证经营。多头管理，其结果是形不成合力，哪个部门都不负责。一些业主反映，虽是无证照，但给有关部门交了费，就可以开了。目前，收费的有文化站、街道市容办、基层公安机关以及工商、税务部门，但不少部门收了费并没有管理，或是以罚代管。

沈阳市警方近年加大力度打击游戏厅赌博活动，但是大规模的查禁并没有禁绝这一社会丑恶现象，而且有愈演愈烈之势，其根源是一些民警与游戏机室有关系，一旦有查赌人员行动，就会有人为不法分子通风报信，甚至有些退休老民警穿着警服在游戏厅负责保安工作。"

这些都是记者先生们的公开报道，都是有案可查的。

为什么大多数有关的犯罪都发生在偏远或不发达的城市中？老板的黑心与丧心病狂，究竟是游戏机的错，还是我们管理部门的错？国家不是没有法规，但为什么没有人执行法规？因为渎职而造成的悲剧，难道要无罪的游戏机、要无罪的孩子和游戏机的玩家来承担？





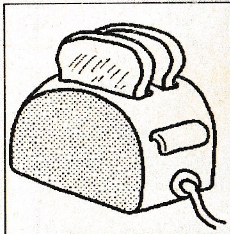
何时玩能够对我们的孩子放松自由，以弥补他们父辈曾在人格上的缺陷呢？

我始终不明白，一个在全世界年销售总额超过 200 亿美元的经济项目，一个涵盖了高科技和创意的现代娱乐项目，一个在国外人人向往的工作，一个能够满足全年龄对象的消遣活动，为什么在中国——我可爱的中国竟会沦落到如此的地步？为什么我们可以容忍真正有害的烟草，却容不下一个小小的游戏机？？

媒体说：在日前闭幕的中国少年先锋队第四次全国代表大会上，少先队员代表们递交的近 300 份"红领巾提案"中，取消非法电子游戏机厅几乎是小代表们的一致要求。孩子们大声疾呼：不要让我们的心灵再沉重，把我们放飞蓝天，去自由翱翔。

是啊，孩子们说的多好，不要让我们的心灵再沉重，让我们去自由翱翔！究竟是什么束缚了他们的翅膀？难道真的是所谓的"电子海洛因"，真的是游戏机吗？

电子游戏，“治”只是一半



这篇出自《人民日报·华东新闻》的报道是出自新闻界的理性的声音。正象作者讲的，对电子游戏消极面的『破』和巨大市场诱惑的『立』都『需要智慧』。单纯的斩尽杀绝算是省事，可是不是显得有点无能呢？

摘自《人民日报·华东新闻》

知道“电子海洛因”、“e毒”或者“电子杀手”吗？

它们隐藏在狭窄的小巷、昏暗的工房，它们被窗帘遮蔽着而于缝隙中透出闪闪荧光，它们有曲折的故事或是火爆的战场，它们被许多孩子欲罢不能地迷恋，它们是无数家长的耻辱和心伤……它们就是如今“人人喊打”的电子游戏。

6月底，国家经贸委、文化部、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局等部门联合发出通知，于2000年7、8、9这3个月内，在全国集中开展电子游戏经营场所专项治理。

一些老师和家长额手称庆。的确，他们为孩子们的那种迷恋担忧得焦头烂额，这个通知在暑假前夕发出，可谓“及时雨”。但是，关闭电子游戏室，是否足以让孩子们远离“电子海洛因”呢？

少年们为伊迷得铤而走险。

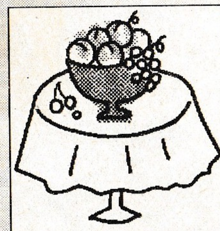
近年来，由电子游戏直接或间接引发的各类案件，一直是媒体追踪的热点。最为轰动的是今年2月发生在河南的“电子游戏室案”。洛阳市3个六年级学生玩游戏机超支2.5元，没有及时支付，黑心的游戏机室老板金祥武竟丧心病狂地将他们杀害，抛尸荒野。

在这之后，尽管各地都加强了对电子游戏场所的管理，但“电子游戏案”仍时有发生。“许昌一少年为玩电子游戏持刀抢劫”、“南昌一高三学生玩游戏机赌输学费、绑架九龄童”、“江苏一中学生猝死游戏机室”……对电子游戏的迷恋，让少年们铤而走险。缺钱了，抢；不如意了，挥拳头；父母阻拦了，离家出走……更有杀人越货、在犯罪道路上越滑越远的。

“野火烧不尽，春风吹又生”

政府部门多次对电子游戏机市场进行整顿，突击检查，封闭无证经营的电子游戏厅。但往往一次行动过后，电子游戏厅又死灰复燃。

电子游戏，“治”只是一半



问题究竟出在哪里？仍在管理。我们往往把搞运动式的突击检查、清理整顿叫作加强管理，显然是把管理简单化了。成功的管理不在于拼人力、物力，而在于科学的制度、有效的机制。但对电子游戏机室市场的管理，至今没有建立起有效的制度。

据《长江日报》报道，武汉市公安局在一次调查中发现，在汉阳建桥和二桥两个街区，15家电子游戏机室，三证齐全的仅有两家，设置了赌博机的有10家；49家电脑游戏室，无任何证照的竟占了39家。这么多家无证电子游戏室热热闹闹地开着，却无人知晓。

有些地方，管是管了，却只是轻微处罚了事。《羊城晚报》报道说，按照国家有关规定，对无证经营者，没收所有经营设施；对超出经营范围者，处以5000元以下罚款。相对于一些游戏机室一天几千块钱的盈利来说，这点惩罚根本算不了什么。于是，“野火烧不尽，春风吹又生”，待整顿风声过后，新的游戏厅又开张了。

另外，《新民周刊》披露的一份游戏产业的调查，也足以令管理者深思。据预测，10年内，电脑游戏正与因特网游戏一起，成为全球最流行的娱乐形式。在这份调查里，因特网及因特网游戏以31%的份额名列榜首，电视、电脑游戏以28%紧随其后，DVD、VCD、电影占21%，电视只有11%。

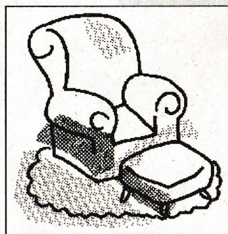
这么大的市场不能不是个诱惑，在市场面前如何破、怎样立需要智慧。

一句“鬼子太厉害”没说服力

不过，再怎么管也是治标不治本。电子游戏和孩子之间，主动权在孩子手里。关了这家游戏厅，他还会找到其它电子游戏场所，还可以在自家电脑插上

摘自《人民日报·华东新闻》

电子游戏，“治”只是一半



光盘，乘父母熟睡，在写字桌前斗个天昏地暗。

街市上的电子游戏厅多半阴暗、拥挤，机器声、人声夹杂着老板的呵斥，与窗明几净的教室、绿茵操场、舒适的家庭环境相比，游戏厅实在不该是孩子们爱呆的地方，为什么我们的学校教育和家庭温情却抵敌不过？面对这个问题，一句“鬼子太厉害”的话是没有说服力的。不让孩子去电子游戏厅，那么我们的社会、学校和家庭，有没有给孩子提供足够的健康游戏场所呢？

孩子喜欢游戏是正常的，许多孩子通过电子游戏，在虚拟空间里体验人生，游戏弥补了现实的缺憾。挑战、征服、迂回的计谋、团队精神……这些在我们的现实教育中是不是太少了？并且，我们的学校和家庭成功地教育了孩子如何面对各种诱惑吗？帮助他们形成自制力、懂得如何控制自己的欲望了吗？

《新民周刊》曾刊登了一些家长的“制玩妙法”，读起来让人有点苦涩。什么欲擒故纵法，把家里的电脑武装到牙齿，让孩子玩个够；声东击西法，提供各式各样精彩的东西，分散孩子的注意力；天罗地网法，干脆雇个钟点工看着；借力打力法，指望政府将违法的游戏机房赶尽杀绝。

在这里，我们仍然看不到家长与孩子内心的交流，不知道这些法子是能够管一时、管一事，还是能够管一生？社会纷繁复杂，孩子未来要面临的诱惑多着呢！

因此，我们应该以此为契机，反思一下，我们的学校和家庭教育是不是太滞后、太“清纯”、太“与世隔绝”了？让孩子隔着玻璃瓶面对社会，一旦他突围而去，就再也不愿回来。

单纯的隔离和禁绝，从来就不是什么好法子。有没有可能拿出更好的招数呢？

摘自《人民日报·华东新闻》

玩的习惯

文/王朔

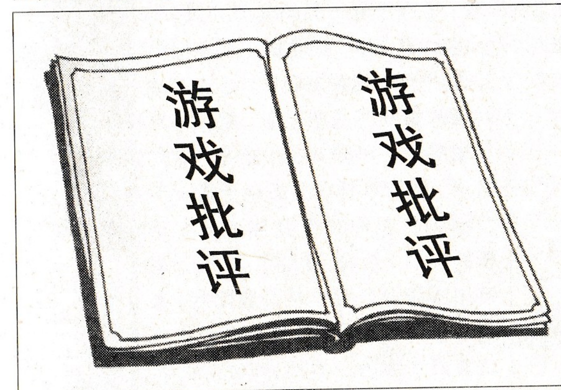


中国从来就有“玩物丧志”的古训。传统力量对一个民族来说，一向是潜移默化和“顽固不化”的。当然，传统之所以成为传统，自然有其积极的意义。但民族习惯总要在时间上进行调整。从近代史的变迁来看，走在文化前端的启蒙者，都在试图通过自己的努力，改变我们民族传统的包袱。如果文化精英在追寻生命生存状态的真解时有选择性的错误，那一个民族就永远只能不断沉浸于自己的禁锢中。

上世纪初“五·四”的中国在验证着一个见解——“穷则图变”。它作为一种规律，会对任何事件甚至民族发挥作用。或许中国人士大夫的感觉，在民族情结上让我们无法接受纯粹娱乐的“玩物”，所以在面对玩的时候，我们始终在谈教育，讲意义，现在甚至抛弃中国式的感性而用西方式的逻辑来不断验证游戏作为存在的错误。但再深层思考，却能发觉一个矛盾：我们用了西方的逻辑学，却漠视它能产生的自由环境。

对于玩，我们的观点始终与西方，甚至“西化”严重的日本相驳。漠视玩，不但是对孩子天性的扼杀，也会使成人放逐幻想和创造的天性。难道人人都在灰色幻想下莫守陈规的生活才是正解？

看来，对于玩，我们真的需要一次社会性的启蒙，因为过去我们压抑的是生命自然的意愿。不管这种压抑在士大夫时代对中国有何意义。但到现在，看看周围，应该是见“穷”而“图变”的时候了。



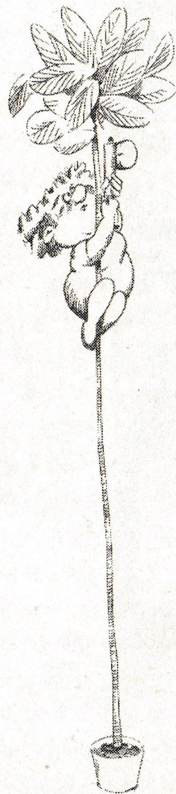
或许，会发生最令人堪忧的状况——我们开始接受这种失去娱乐的生活。或许那样也会减少许多不快，因为没有人知道什么是玩，什么是追求的快乐。但是，那样也就没人会知道，头顶上飘荡的是忧郁的灰色。

决定在玩家

文/胖哥

游戏在中国的存活是否有价值呢？很明显，KONAMI的到来证明是有价值的。因为游戏至始至终没有失去它“娱乐”的本性，所以游戏机可以说是一种消遣的东西，唯一的不同点是游戏的内容多，消遣的形式也就多种多样了。举个例子：跳舞毯这种东西竟然可以用来减肥，如此简单（形式上）的一个游戏居然会如此受欢迎，而且涉及的领域已不仅仅局限于电子游戏。其实，各国的国情直接导致了游戏存在的状况。在日本有游戏学校，在中国却躲着玩游戏。而且中国的孩子用来娱乐的时间太少了，所以逆反心理就非常的严重了，这也就是为什么会有那么多人背着父母去游戏厅的原因了。不过现在的玩家多多少少已经开始觉悟了，玩游戏不再是简简单单的玩而已，因此中国的游戏业是否能继续下去就看玩家们自己的了。

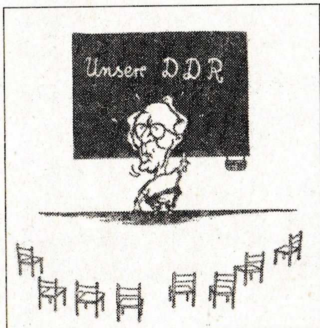
总之，只要有游戏软件推出，游戏就有它的存在价值，至于将来会发展成怎样，绝大部分取决于玩家自身的素质。玩家群的整体素质好了，那么游戏业就会发展得很快，反之则殆。



游戏的原罪

文/东海

《庄子》中有这样一个故事：一个叫荀子的人经过东海时，听到阵阵奇怪的声音；待仔细一看，原来是一群水族在哭泣。荀子问他们哭泣的原因。他们说：“龙王有令，水族中凡是有尾巴的都要杀掉。我们都是有尾巴的，所以难逃杀身之祸。”可是荀子发现，水族中有一只蛤蟆也在哭，他奇怪的问蛤蟆：“你没有尾巴，为什么也在哭？”蛤蟆说：“我小时侯还做蝌蚪时是有尾巴的呀。”如今中国的游戏产业的境遇，就如同这只蛤蟆。不可否认，在曾经一个阶段里，作为新鲜事物的电子游戏对自制力较差的学生群体产生了消极的影响。然而，时至今日，政策对于中国游戏产业也是百般限制，寥寥鼓励。难以受到重视的产业是无法有所作为的。然而，即便无法受到重视，起码也不能再受歧视。中国游戏产业首先亟待解决的是一个社会环境的问题，是一个能否得到公众认可的问题。一个学生，如果学习之余看看电视，没人会认为难以理解。但他在学习之余玩玩游戏，很多家长就会感到不能接受。作为一个计算机专业的毕业生，他在求职时去了一家软件公司做程序员。街坊邻里会说：“年轻有为。”如果他加入一家游戏公司进行游戏软件开发，舆论就会随发言者的具体情况而有所不同了。反观我们的近邻日本，游戏之所以能够在日本成为一种产业，与他们认认真真的“游戏”很有一些关系。社会环境不仅是鼓励工作，同样也鼓励娱乐。娱乐不再是难登大雅之堂的消遣话题，而成为生活中一种不可或缺的组件。一丝不苟的工作态度，配以正确的娱乐观点，日本电子游戏产业就是在这种环境下一步步走向成功，直至今昔创就如日中天的辉煌。



没有资格

文/冷风

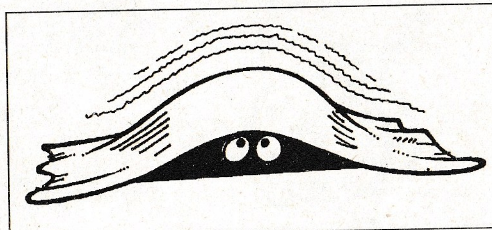
王骏生谈到社会对游戏的批评有一些是故意偷换概念，远不是一场理智的辩论，这话并没有错。但为什么会出现这样的场面呢？说得无情点，是我们没有资格。国家政府必须注重社会舆论，何为舆论？

可以简单理解为大多数人说的话。那么“上面”听闻到的“大多数”，会是家长还是沉迷于电玩中的孩子们？你埋怨上苍对你无情，那么，你有没有自觉地站在能躲避风雨的地方，有没有造出一座保护自己也造福他人的亭子来？

《批评》主编曾和我谈过，对于《游戏批评》目前的红火状况，不敢有半分自得，甚而至于忧形于色。毕竟，这本小册子走得太“偏”，太不注重实用性和娱乐性。初期因为良好的风评而招揽了几万读者。但当新鲜变为淡漠，当热情冷却为“理智”，还有多少人能耐得住这种寂寞？如果有这么一天，读者们因为《游戏批评》“无趣味”而离开她，那么中国的电玩确实面临着消亡的危险。

曾经，乌鸦所叫过的地方，到了如今，仍然乌语空林？

还是有一天，将会，游人如梭？



痛心、烦心、省心

文/菜鸟



对整顿游戏的事，我到不象有些玩家那么悲观和激愤。这倒不要拍××的马屁，菜鸟自以为不是这种人，也曾因文字而惹祸烧身过。但毕竟龚自珍讲的“避席畏闻文字狱”已经不那么行得通了。就整顿游戏业这件事而言，菜鸟的态度就是两条：第一个应该，第二是好事。

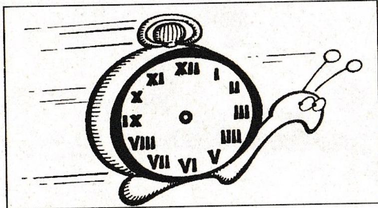
先说应该，读者通过报纸、杂志、电视、广播可以看那些混帐的街机老板，电脑房老板该多么黑心，多么贪婪，多么卑鄙，多么不仁。关掉那些灯光，昏暗，空气污浊，不守法规，坑人害人的街机厅不是大快人心吗？这些社会的毒瘤，黑心的人渣早就应该被清除掉。

不应该怀疑新闻界报道的真实性，不过结论值得商榷。就象有人被车撞死是事实，但被撞死的原因是什么？是被撞死的人自己不遵守交规，还是司机醉酒驾车或逆行，还是交通标志混乱？发生撞车应该怎么办？是整顿交通，惩治肇事者，还是停止生产汽车（因为只要有汽车今后还会有人被撞死），就大有讨论的余地啦。其实世界上许多事众说纷坛，争论不休，大抵都不是在事实层面，主要分岐大都在价值判断上。

回到游戏业，街机厅有问题就是一股脑关掉吗？有小孩玩游戏学习下降，就是“电子海洛因”的过错吗？菜鸟小时候学习很差，不过幸运的是那时候没有电子游戏，否则一定会逐年留级的。

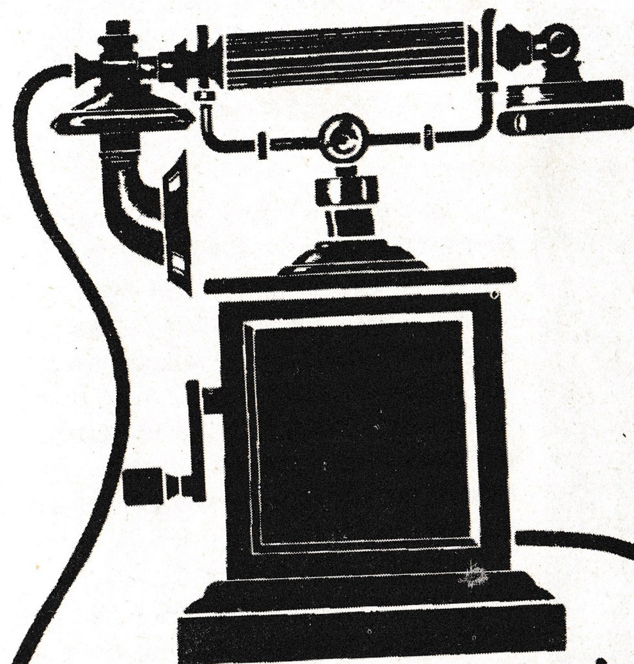
以菜鸟的眼光看，北京的出租车四、五年前怨声载道——拒载、乱收费、黑车不一而足，经过管理部门的严惩严罚，现在可以说市民基本满意。再看看今天的小公共，横冲直撞，污言秽语，成为社会一大公害，职业相近，泾渭分明。两相对照，主管部门的管理力度起了决定作用。回到游戏业，街机厅落到人人喊打的境地，管理机构难逃其咎。有些（个别！）管理部门只知伸手收费，贪污受贿，不管不理，啥子行业也会一槽烂。

菜鸟的第二个态度是好事。这几年对游戏的讨伐成了季风一样的东西，一有风吹草动就暴打一顿，出出恶气，弄得菜鸟也很烦了。关掉也好，省得有些人下雨打孩子——闲着也是闲着。省得有些人秋后打枣——有枣没枣三杆子。街厅都关了，还要骂街厅吗？没的骂了，好，再找“阶段斗争”的新动向吧。



至于游戏本身“海洛因”也好，“玩物丧志”也好，都禁不了。原因我想只有一：那些骂的人私下里也玩游戏。

游戏的魅力他抗得住吗！嘻嘻。



讨论不会结束

Please have a rest

还有精彩的论述

in the next page

中国游戏业的深度思考

中国游戏业的生死之路

——浅谈制约中国电子游戏业发展的三个因素

游戏产生的诸多社会问题，很大一部分应归结于东西方观念上的差异。电子游戏的独立定位，保证业界健康发展的管理体制。

文/萧雪枫

电子游戏从诞生至今，不过经过了短短二十年的时间，如今，它在日本以及许多西方国家已经实现了产业化，每年为国家创造了大量税收。电子游戏业与电影业、电视业、音像业、玩具业以及信息产业有机地结合为一个整体，整个生产、销售和研发过程都走上了良性循环的轨道。

而在我国，这样一个本应该生机勃勃的朝阳产业还未萌芽就有可能被扼杀在摇篮里。据报道，文化部已经决定在未来几年中，停止给任何电子游戏经营类场所发放执照，对现有电子游戏经营场所压缩50%以上，对所有电子游戏相关的经营单位大幅度加大税收，力求通过以上种种措施在不久的将来逐步取缔电子游戏业。这个消息对于我们广大玩家来说，无异于晴天霹雳。尽管上述报道还未得到官方的明确确认，但我们已经看到，一些省份已经开始了行动，譬如河南省就已经着手彻底取缔电子游戏业了。

同样是电子游戏，为什么在国外就可以被搞得风声水起，前途光明，而一进入中国，就陷入了几乎与黄、赌、毒并列的泥沼，并且要被一棍子打倒，永世不得翻身呢？一件事只要在中国行不通，不少人就会拿出"不适合中国国情"这顶大帽子给这件事扣上，这不禁使我们广大人民感到无比困惑：比起其它国家，咱们中国的国情怎么就那么特殊呢？

没有对比就看不出差距，让我们平心静气地看一看电子游戏业在国外产生、发展的一些过程和内在原因，再回顾一下它在我国走过的历程，就可以看出，电子游戏业的衰落根本上是由于我国对待电子游戏业的思想和文化观念与国外不同、消费观和市场以及管理体制都不够成熟所造成的。虽然作为一个玩家，我们对这样的现状完全无能为力，但如果真的有一天我们再也没的玩了，我们至少也要搞明白一件事情——这一切到底是何原因？



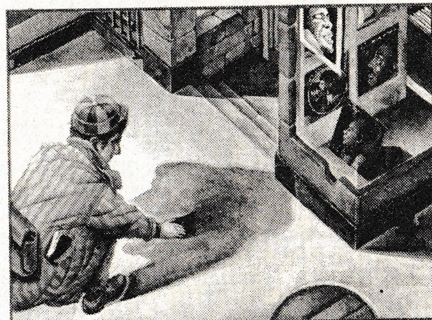
Stage 1. "玩，是人类的天性"vs"玩物丧志"

——观念的差异

玩，不仅是孩子的天性，更是全人类共同的天性，游戏是不分年龄的，唯一不同的只是游戏的内容。上述这些观点在国外，尤其是西方国家早已经成为共识。西方人是从心理学和人性的角度看待玩的。他们认为，玩是人生的一个重要组成部分，它能给人们的心里带来愉悦感，是提高生活质量的关键因素，对于一个人来说，玩与吃喝有着同等的重要性。而在我国，几千年来都是从社会学的角度上看待玩的，"玩物丧志"就是一个最典型的关于玩的观点。人们普遍认为玩是一种闲散的，不务正业的行为，玩不能创造任何生产生活资料，反而还会造成生产生活资料的消耗甚至浪费，玩也不能给任何人带来成就，反而"虚度"了宝贵的光阴。因此，玩应该是一种附属的，应该被尽量压缩的，甚至是可有可无的活动。

正是由于看待同一个问题的角度不同，因此从青少年的早期教育开始，我们就能够看出我国和外国对待玩这个问题上存在着很大的差异。西方的青少年教育是以玩为主，孩子们从小学到高中，基本的上课形式就是老师与同学们围坐在一起气氛热烈地进行各种讨论(seminar)、教学演示(show)以及实验(experiment)，这一切都使人看上去更像是在做游戏；而我们的教育则是以教为主，老师在前面说教，学生们被动记忆，缺少交流和交互性，课堂上一片死气沉沉。可以说，西方人是"寓乐于教"，即把玩包含在教的过程中。他们认为爱玩的天性是基本的，教育应该在顺应这种天性的前提下进行，因此即使在教学时也要引入玩耍和娱乐的因素，在充分发挥孩子爱玩天性的同时适时地对孩子进行引导和教育；而我们是"寓教于乐"，即把教包含在玩的过程中。普遍的观念认为受教育是基本的，一切玩乐以及身心放松最好都要富含教育意义，因此即使在玩耍和娱乐时也片刻不能忘了要学点什么，否则玩就变得没有意义，是"玩物丧志"了。

从以上种种不同我们可以想见，对于纯粹的玩耍和娱乐，西方人认为应该对其尽量满足，因为这是天性使然，对人的心理和精神生活有益；而我们则认为应该加以约束和抑制，否则就会有损意志品质，甚至对个人和社会造成危害。两种看法由于角度不同，姑且不论谁错谁对，但它确实对于电子游戏业的发展起到了两种截然不同的效果。



↑我们的玩好象有点隐藏……

西方人将玩看得非常重要，那么他们自然就会想方设法地使自己玩的更有趣、更痛快，所以电子游戏也就应运而生了。从本世纪七十年代末开始，电子业和信息业因为微型芯片技术的长足发展而迅速取代了传统工业，成为了世界上的主流产业，微型处理器在军事、医学、科研等等几乎所有领域都得到了应用，爱玩的西方人当然不会忘了利用这小小的硅片来开创一个新的娱乐领域。



西方文化对游戏影响深远，总能在日本游戏中找到蒸汽文明的影子。

如果要问是从什么时候开始人们想到利用计算机进行游戏的话，那就得追溯到五六十年代了。美国的一批早期的程序员为了验证和提高程序代码的执行效率，曾编制过一种类似于病毒的程序，它可以将其它的数据“吃”掉并以自身的拷贝占据存储空间，几个程序员将带有各自标记的这种“病毒”同时放入计算机，来比赛一下谁编写的病毒可以最终吃掉所有其它的病毒而独霸所有的存储空间。每次，总是代码执行效率最高的那个病毒获得优胜，而其他程序员就回去进一步研究和改进自己的病毒“选手”，以利再战。程序员们对这种比赛乐此不疲，电子游戏的萌芽也就从此诞生了。此后电子游戏的发展就是我们玩家众所周知的了。无可否认，电子游戏在国外的发展过程中，也产生了黄色、赌博、暴力、盗版等等负面因素，并也因此产生了许多校园中和社会上的惨剧，但由于在观念上始终认为游戏本身是无害和无罪的，玩的天性应该张扬而不应该抑制，因此政府始终对电子游戏业都是采取扶持的态度，他们认为从本质上来讲电子游戏对人们的身心是有益的，对它的政策应该是引导它走入正轨，最终形成一种社会文化；而相关企业则积极规范行业行为，通过种种手段进行良性竞争，最终将电子游戏业带到了今天这个欣欣向荣的地步。

再来看看我们的传统观念在面对电子游戏这个新生事物时所表现出来的看法和做法吧。所有资深的玩家都不会忘记九十年代初的那一幕：有一个叫做“任天堂”的日本厂商将一种红白两色的电子游戏机带到了我国，几乎是一夜之间，“红白机”就占据了全国各地众多商场的玩具柜台。家长们听说这是一种益智的、可以锻炼反应能力的新型玩具，于是纷纷解囊，将这种新鲜玩艺请回了家，希望孩子们能够从中锻炼智力，提高反应能力。



↑或许没有学习机的帽子，FC不会火到现在。



玩是孩子永远的天性。

可以看出，从一开始在家长的心目中，这种机器就不是单纯用来娱乐的，而应该是用来锻炼智力和反应力的。可是不久家长们就发现自己错了：没有几个孩子因为游戏玩的多而考试经常得高分，反应力好像是锻炼了，但孩子们拼命按手柄的样子更像是在抽风——原来日本人骗了我们，这东西根本就是用来玩的(谁说不是呢？)，既然它毫无“教育意义”，那么它就必定是使人丧志的“玩物”，怎么办？只有一个字——禁！于是孩子们再也不能在家里痛快地玩游戏了，可是爱玩的天性又无法抑制，那又怎么办？只有去街机厅里偷偷地玩了。一些精明的或者不法的商人蓦然发现现在可以在孩子的口袋中大大地捞一笔了，于是在“红白机”风潮退热后，街机厅却如雨后春笋一般繁荣兴盛起来。

原来，我们的传统观念容不得为了玩而玩，如果不能从玩之中学到东西那就还不如不让玩，用什么来验证是否从玩中学到了知识呢？当然是用考试分数。家长们当初只是简单地把游戏机搬回家就不管了，没有多少家长经常与孩子一起玩游戏，因此也就谈不上帮助孩子选择游戏并从游戏中总结出一些可以学习的东西。电子游戏在国外被认为是适合所有年龄层次的一种娱乐形式，但在中国它就成了只是小孩子玩的东西，看到孩子们在兴奋的玩游戏，我国的家长们说得最多的就是“别老玩，学习去！”，而外国的许多家长就会说“亲爱的，我能和你一起玩吗？”。要知道，若想使孩子从玩中受益是需要成人的引导和帮助的，如果成人自身根本就没有意识到自己也可以并应该参与到游戏中来，那么也就完全没有能力对孩子进行帮助和引导，同时也就不可能从游戏中发现积极的和令人愉快的方面。电子游戏机作为一件帮助和鼓励人们更好地玩的机器，在我们为数众多的不会玩也不懂得玩的成人眼里，从一开始就被打入了“毒害青少年”的另册之中。



真希望孩子与父母能够高兴地玩在一起。

Stage 2. 电子游戏机 vs 电脑

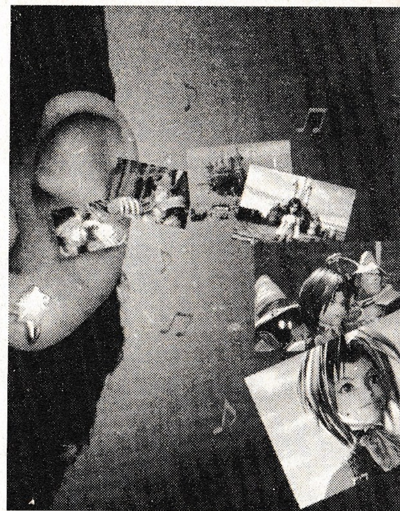
——消费观及市场的差异



同电脑相比，电子游戏更专业、实用，更多样化。

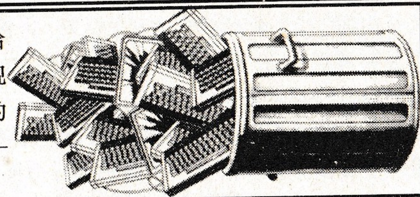
正是由于我们在对待电子游戏的观念上不同于国外，因此也就必然导致了人们对电子游戏设备的消费观与国外产生很大的不同，再加上我国的市场以及其中的经营者在市场理论上普遍显得不够成熟，故而在我国的市场上，尤其是电子产品市场上，出现了不少很有“中国特色”的消费现象和经营现象。在这里，我们着重探讨一下人们对于电子游戏产品和电脑产品所表现出来的不同的消费观和市场经营行为：家长宁愿化一万元买一台电脑回家，也不会考虑花一两千元买一台电子游戏机。为什么呢？因为多数中国人认为如果仅是为了娱乐的话，即使花一两千元也是奢侈的，他们认为从教育意义这个角度讲，电脑利大于弊而游戏机弊大于利。因此为了这种所谓的教育意义，人们宁愿花血本去购买电脑。但事实又如何呢，由于大部分成年人无能力或无闲暇去利用电脑或帮助孩子学习电脑，所以相当多数量的电脑在家庭中充当着与电子游戏机完全相同的角色，其所造成的弊端丝毫没有少于电子游戏机，可购买它所花费的代价却是数倍于游戏机，消费者在购买电脑时的盲目性从这一点上暴露无遗。如果消费者比较理性的话，在购买前就应该考虑清楚：如果是为了娱乐，那么从性能价格比来说，电子游戏机绝对是不二之选；如果是以利用和学习为主要目的，那么就应该掂量一下自己目前是否有必要、有能力和有时间去驾驭电脑这种高科技产品，不要轻易被商家的宣传所迷惑，以免使电脑变成了昂贵的游乐器。

从经营者方面来说，由于一直以来，电子游戏业在我国被认为是从属于电脑业的，并且随着个人电脑的发展，该行业似乎最终将会完全被电脑业所取代，因此商家们认为没有单独经营电子游戏软、硬件的必要性。另一方面，政府对电子游戏业持不支持态度，高额的关税壁垒和以打击抑制为主导思想的政策法规不仅使国内的电子游戏业不能成长和发展，就连国外的知名电子游戏企业也望而却步。再加上很多人甚至包括许多青少年都认为无论从硬件上还是从软件上，电子游戏机的功能都可以被电脑中的有关软、硬件所覆盖，因此电子游戏机及其相应软件就更没有什么值得经营的必要了。


↑电子游戏是一种产业，而由于利益的因素，产品也含有大量艺术的成分，这是个复杂的结合，而我们现在甚至被要求连看的份都没有了。



但市场竞争是残酷的，它很快给了持这种思想的人以教训，那就是：现在几乎所有从事电脑软、硬件经营的商家都不得不承认这样一个事实——钱越来越难赚了。



一台电脑整机只有几十块钱甚至几块钱的利润，一款软件跌破成本来卖仍然卖不出去。除了受走私、盗版等因素影响之外，参与经营电脑业的商家每年都在激增，竞争者的剧烈增加，直接导致了“微利时代”的迅速到来。如果把整个电脑业比作一块大蛋糕的话，由于这块大蛋糕的体积有限，因此来分蛋糕的人越多，每个人所能分到的份额就越少，甚至有的人根本就分不到。那么有没有人想到，能否用什么办法将这块蛋糕做得更大呢，如果蛋糕大了，每人分到的不就多了嘛！可惜的是，由于目前我国市场经济发展不够成熟，众多商家对市场理论的研究和运用都还不够深刻和熟练，因此我们中国人没有找到解决这个问题的办法，而外国人尤其是日本人找到了。

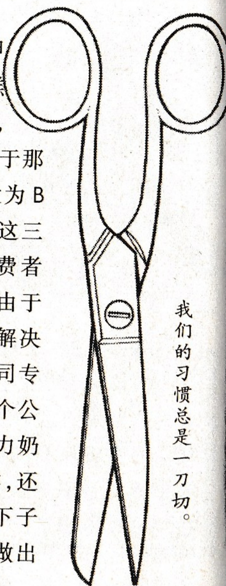
外国人采用了什么方法做大了蛋糕呢？这个方法从市场理论上讲就是“市场细分”。

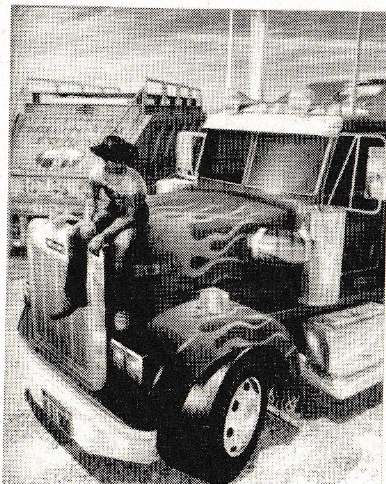


什么是市场细分？

所谓市场细分，就是指企业把一个整体市场的消费者根据他们购买行为与需求特点的差异将其划分为不同的消费者群（即子市场）。

理论说起来总是枯燥难懂的，让我们打一个比方吧：甲乙丙三个公司都经营巧克力奶油蛋糕，对于那些即喜爱蛋糕又喜爱巧克力和奶油的消费者（假设为A消费者群）来说，由于有三个公司在竞争，所以产品的价格很令人满意。但对于那些不喜欢巧克力、奶油、蛋糕之中任何一种的消费者（假设为B消费者群）来说，这三个公司的产品对他们毫无吸引力。而这三个公司由于在同时抢夺同一种类型的消费者群（即A消费者群），因此不得不尽量降低成本和售价以吸引更多顾客，但由于顾客数量有限，所以这三个公司的利润也就越来越少。为了解决这个问题，三个公司各自进行了改革，改革的结果是：甲公司专门经营蛋糕，乙公司经营巧克力而丙公司经营奶油，并且三个公司还通过联合经营来生产出巧克力蛋糕、奶油蛋糕和巧克力奶油蛋糕。如此一来，三个公司不仅保住了原有的A消费者群，还吸引了B消费者群来这三个公司进行消费。市场的容量一下子变大了，而三个公司由于经营方向比原来更加专一，因此所做出来的巧克力、奶油和蛋糕的成本降低了，质量却提高了。

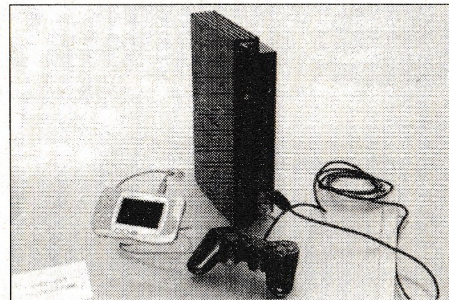

我们的习惯总是一刀切。



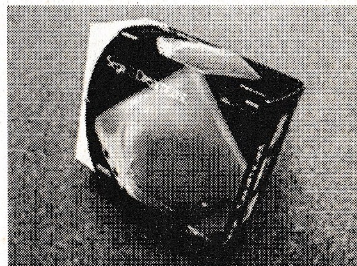
通过上面的事例，精明的商家可以联想到：整个电脑业也就是这样一块巧克力奶油蛋糕，而电子游戏业就好似其中的奶油或巧克力。并不是所有人都需要整部的电脑，一定还有着不少人只想拥有一部纯粹用来娱乐的机器，那么就让我去做这个奶油或巧克力吧。于是，市场细分的结果事实上导致了电子游戏业从电脑业中分离出来而不是被电脑业所融合或取代。为了用事实说话，让我们来看看日本以及欧美国家电子游戏业近来的一些发展吧。

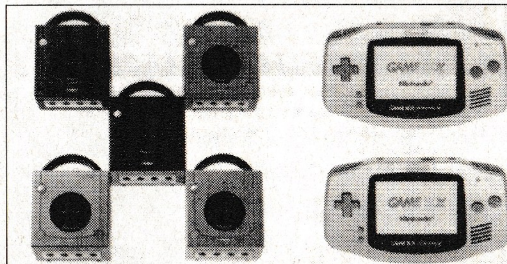
这一年来日本电子游戏业最具轰动效应的事件有两条：一个是PS2终于在今年三月发售；一个是任天堂的GB游戏《口袋妖怪》及其相关产品在全世界范围内热买。

PS2目前在电视游戏机硬件方面拥有最先进的机能，其图形和声音处理能力丝毫不逊于任何一款发烧级的高档个人电脑，在不少方面还尤有过之。从照片上我们可以看到数以千计的男女老少彻夜排着长队等候在东京秋叶原，只为了买到第一批发售的PS2。短短数月间，这种主机已经在日本、欧美等各个战场上都获得了上百万的销量，并一举击垮了问世也不过一年的世嘉DC。再说《口袋妖怪》，作为一款掌上游戏机的游戏，由于可爱的角色设计和较为新颖的游戏方式，获得了无数孩子甚至大人的喜爱，并由此取得了令人意想不到的优异销售成绩。与此同时，与之相关的动画片、玩具、饰物乃至生活用品，家用电器也一起进入热买中，许多印有口袋妖怪图案的限量发售的时尚产品将这股“皮卡秋”热带上了一波又一波的高潮。


尽管专业人士恶评不断，但PS2的强大仍是向电脑游戏叫板的中流砥柱。而国内舆论界对此除了打杀之外，还有什么比较深刻的了解吗？

从这两件事可见，国外的电子游戏业无论在硬件市场还是在软件市场上都处在成熟的高速发展阶段，我们不仅看不出电子游戏的软、硬件会因为个人电脑的发展而将要被淘汰，反而出现了这样一个有趣的事实——电脑软、硬件的老大微软和INTEL联合图形处理芯片的王者NVIDIA要共同开发一款名为“X－BOX”的电视游戏机，并为之提供相应软件，以求在电子游戏业的盛宴上能够分到一杯羹。这一切说明了什么？它只能说明，在国外，尤其是在日本，电子游戏业是自成体系，独立存在，并与许多其它行业（如电影业、电视业、漫画业、电子信息业甚至日用品行业）相互关联、共同发展的，根本就不存在会被谁取代的问题。这一事实充分证明了，将电子游戏业从电脑业分离出来独立经营是聪明的经营者将市场做大的高明举措。我们的政府和电子业、信息业经营者是否应该从中学到点什么呢？


DC依靠网络前途前途光明。


任天堂依靠NGC与GBA连动，在玩家心中地位牢固。

Stage 3. 电成型的管理体系 vs 流于表面的管理方式

——管理体制的差异



靠完善严谨的管理制度才能保证街机市场的良性循环，才能保证游戏业的健康发展。

从消费者方面来说，很多消费者宁愿花上万块钱　任何事情都有利有弊，如何最大限度的扬利抑弊，就是管理所面临的最大课题。电子游戏作为娱乐业中的一员，同样受着盗版、走私、不良内容等等的侵扰，因此对其进行必要的管理和整治是必要的。这一点上，应该说我国与外国并无认识上的差别。由于电子游戏在国外出现较早，经过了早期的一段混乱期后，如今在国外已经建立起了一整套成熟的管理体系和方式，其中包括游戏分级制度、禁止未成年人进入某些电子游戏场所等等。而随着电子游戏逐渐进入我国，国家有关部门也依照国外的经验颁布了有关法令法规。

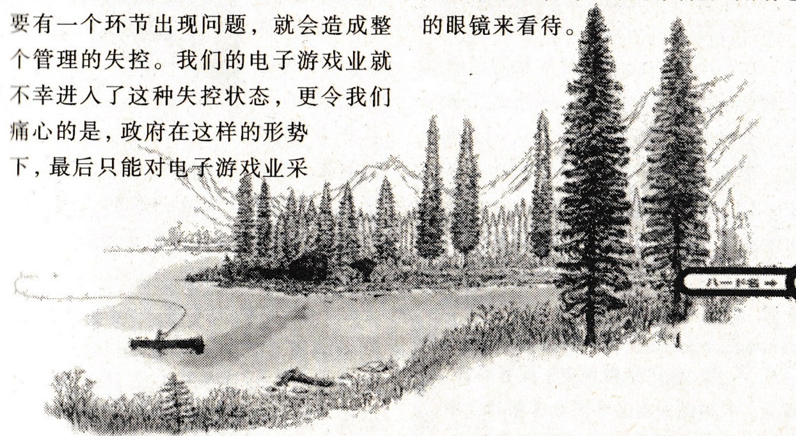
但是几年下来，我我们可以看到，这些法令法规在我国似乎未起到任何作用，电子游戏业对社会有利的一面不仅没有因此而发挥出来，反而与电子游戏相关的一些弊端却愈演愈烈。人们在愤怒声讨电子游戏本身的同时，却没有多少人想到：为什么明令禁止未成年人进入的游戏厅中大部分玩者是中小学生？为什么无照经营的游戏场所要远远多于有照经营的？为什么是许多自身文化水平不高甚至道德有问题的人在经营着相当数量的电子游戏娱乐场所？为什么众多赌博机、黄色游戏能够通过中国海关的层层关卡以及经营审批人员的重重检查而充斥于街边的游戏厅（要知道，我国目前还无能力完全自行生产大型或家用电子游戏主机及主板，因此这些东西可以说全部都要通过某种方式"进口"）？

凡此种种，无一不反映出我们在管理上的虚弱。应该承认，国外在管理体系和管理方式上有不少地方优于我们，尤其西方资本主义国家由于受"三权分立，权力制衡"思想的影响较深，因此他们在各管理层中都非常注意多部门的相互制约、共同管理，基本没有



哪一个部门能单独说了算。各个部门只有心甘情愿地共同执行和维护法律法规才能获得各自的最大利益，任何部门违反了这一点，就会影响到相关的整体的利益，就会马上被加以制止或惩罚。这种体系在法律法规的执行方面被证明是有很高效率的。我国在改革中也在不断地从中借鉴着一些成功的经验，但从总体上来说，目前我国的管理体制还是垂直式的，各个部门除了听命于上级部门外，相互间缺少横向的制约和监督机制，法律法规的执行在更多时候还仅仅是依靠人们的自觉性，故而常常流于表面化，因此只要有一个环节出现问题，就会造成整个管理的失控。我们的电子游戏业就不幸进入了这种失控状态，更令我们痛心的是，政府在这样的形势下，最后只能对电子游戏业采取因噎废食般的消灭政策，在这种政策下，有关电子游戏业的矛盾在表面上似乎可以被"消灭"，但实际上随之而来的将是更猖獗的非法经营活动，面对这样的前景，使我们愈加对电子游戏业在中国的未来失去了信心和希望。

关于管理上的问题，如果说开去，恐怕写一本书也不够，对于我们玩家而言，虽然是无力改变这种现状，但我们也应该从自己做起，积极配合并维护有关的法令法规以形成一个健康向上的群体，只有努力提高了我们玩家自身的素质，才不会被其他人用有色的眼镜来看待。



后记：

归根到底，我们即不是社会学家，又不是经济学家，更不是管理学家，我们只是因为一个共同的爱好——电子游戏而走到了一起，我们只想在一片轻松、健康的环境下体验游戏给我们带来的快乐感受。那些对电子游戏一无所知的人们，那些对电子游戏及其玩者充满不屑的人们，那些认为电子游戏是罪恶之源的人们，你们可曾想到，我国电子游戏业到了今天这个地步，或多或少都与你们有关呢！把你们茫然而不理解的、轻蔑的、或深恶痛绝的眼神摆正一些吧，回避矛盾或是妄图消灭矛盾都是徒劳的，真正从根源解决问题才是明智的。

总之，一句话：游戏无罪。

连载之五

前导 游戏拓荒路

作者/边晓春

前文围绕前导公司的第三个游戏作品《水浒传之聚义篇》反思了当时在软件开发的管理工作中存在的一些问题。但此类问题在前导公司的另一个工作室却并不严重。这个工作室制作的是《西游记·齐天大圣》。

游戏《西游记·齐天大圣》

5 前导公司后期——《西游记》

制作《西游记》题材的策划工作始于1996年秋。当时，有一家南方公司投入巨资制作三维动画电影《大闹天宫》，曾一度有意投资制作游戏软件作为配套产品。他们找到我，谈了一段时间，突然中断了，据说是财务方面的问题。

我考虑制作《西游记》题材的游戏软件，有三个基本点：

①、首先，该产品应着眼于世界市场。因为，在中国古典文学的众多题材之中，《西游记》是传播最广、知名度最高的；
②、其次，应该用三维技术表现孙悟空"上天、入地、下海"的神奇活动；
③、再次，漫长的西天取经过程是典型的RPG题材。

以前导公司在96年的实力，完全没有可能制作《西游记》这样的大题材。除了资金实力以外，还有技术实力的巨大差距：我们当时对三维技术知之甚少。



到了97年2月，一家台资游戏软件公司遇到了严重的经营困难。朋友介绍该公司的几位骨干来找我，强烈希望继续制作游戏。我当时请他们考虑《西游记》的策划方案。因为我感觉到机会将要出现。

1997年的上半年是中国游戏软件市场的黄金岁月。我们在96年年底引进的《命令与征服》获得了出乎意料的成功，其后续作品也是供不应求。为了抓住这个大好机会，我们调整了公司结构，设立了市场部和出版部，从股东那里筹措到市场发展资金，加快了产品引进的节奏，一切都在顺利进行。如果按照这样的势头发展下去，前导公司的资金实力将大为提高。

97年4月，某国外大公司约请国内家用软件开发商在海南开会，希望大家积极发展各类家用软件，其中，特别鼓励开发中国特色的、能够表现该公司新一代硬件能力的、有三维动画表现力的游戏软件。其间，我向该公司试探：如果我们开发有三维格斗场面的《西游记》题材的游戏软件，能否给一些财务支持？很快，在5月的一次会议上，该公司就给出了积极响应。我们是该公司在中国大陆第一批支持的少数软件公司之一。

市场方面和财务方面的两个积极因素刺激了我的野心。从2月份开始的《西游记》的策划工作加快了步伐。我们请尹龙担任游戏设计兼项目负责人，请田越担任主程序员，请张莱担任主美术师，还请来一位大学教师担任三维技术指导。很快，一份游戏设计的初步策划就拿了出来。要点如下：

★《西游记》定位为系列游戏产品

其中，第一部作品为《西游记·齐天大圣》，游戏开始于石猴出世，止于孙悟空打败巨灵神被封为齐天大圣。第二部作品为《西游记·大闹天宫》，故事起于悟空大闹蟠桃园，止于被压五行山下，以全三维空中格斗表现大闹天宫的精彩场面。从第三部作品开始，表现西天取经的漫长过程。

★《齐天大圣》的情节推进方式有两种

单人RPG模式，情节线索基本依照原著；多人RPG模式，支持多人网络游戏。两种方式在游戏开始时选择。

★《齐天大圣》的战斗控制模式也有两种

手动控制主角，类似于《DIABLO》，可以比较容易地操作主角的行动；半自动控制群体，类似于《WAR CRAFT》，可以同时指挥多个角色或由小猴组成的部队。两种模式随时切换。

★《齐天大圣》的关底设定

最终关底是孙悟空与巨灵神的对战，采用的是三维空中格斗。

★《齐天大圣》采用640＊480分辨率、24位真彩色

采用所谓2.5维技术，即，先设计全部角色的三维造型，再用三维造型的投影生成二维动画。场景采用侧俯视45度视角画面。

★《齐天大圣》设计了金、木、水、火、土五系魔法，且魔法间存在相生相克的关系：

土(克)水(克)火(克)金(克)木(克)土
土(生)金(生)水(生)木(生)火(生)土

由此，设置了五种不同特点的孙悟空，供玩家在游戏初期选择；每系魔法各有5级，对于相克的魔法，最多可以学习到第三级；对于相生的魔法可以学习到第四级，对于本身的魔法可以学习到第五级。例如，水系主角可以学得第五级水系魔法、第四级金系及木系魔

公司后期

法、第三级土系和火系魔法；攻击类魔法的攻击效果与相克关系有关，例如水系魔法攻击火系角色的效果特别好；补充类魔法的补充效果与相生关系有关，例如水系魔法补充金系角色的效果特别差。

在上述设计方案中，有两方面的考虑：**一是**：不敢在三维技术方面走得太远，只是安排了关底的三维格斗。这样安排，既能锻炼队伍的三维制作能力，又能满足海外硬件公司的要求。

二是：在游戏设计方面尽量学习海外成功产品的模式，如《DIABLO》，但又尽量表现中国文化的特点，如五系魔法。

97年夏季，《齐天大圣》开始制作，小伙子们将自己的工作室命名为“玻璃瞳孔”。尹龙负责工作室的工作。

《齐天大圣》的二维部分进展顺利，尤其是美术工作管理得很好，质量有专人把关，进度控制能细致到天。仅就管理水平而论，该工作室是前导公司各工作室中最好的，二十多人的工作安排得井井有条。

三维部分进展却得很慢。技术方面，从最基本的三维算法开始；美术造型方面，平面设计出身的美术师们似乎总也找不到三维造型的感觉。直到97年年底，我们把刘刚从瞬间工作室调过来，才总算有了些起色。但是，前文提到的海外硬件公司对我们的中间作品很不满意。这也难怪，他们一直在与世界顶级的三维高手们合作。



↑此图为不久前由光荣公司制作的PS版《西游记》的人物设定，感觉上总是觉得和原著不太相配。



其间，市场方面也发生了很大的变化。97年暑假前，大量海外游戏产品涌进国内，几乎在一夜之间，市场就从卖方市场变成了买方市场。前导公司后来引进的几个产品的销售情况都不好，就连被寄予厚望的《赤壁》也未能达到预计的零售数量。到了98年年初，本来应该在春节前到来的销售旺季基本没有出现，《水浒传之聚义篇》的制作拖期使我们错过了最好的销售机会。在98年年初，我们感觉到了巨大的资金压力。

在这样糟糕的市场形势下，很难指望《齐天大圣》在国内零售市场有很好的表现了。我们把唯一的希望寄托在海外市场，或者说，寄托在我们的海外合作伙伴身上。



98年4月，有消息传来：如果《齐天大圣》三维部分的制作质量能够达到海外若干硬件厂商的要求，有可能接到多达数十万套的捆绑销售订单。为此，小伙子们连续加班，“五一”期间没有休息，改进后的作品基本达到了合作伙伴的要求。然而，到五月下旬，不仅没有任何来自海外的捆绑销售订单，就连合作伙伴应该支付的制作费也没有兑现。到了98年6月，当公司的资金流出现危机时，整个制作队伍面临解体，《齐天大圣》的市场表现也就可想而知了。



在前导公司制作完成的几个作品中，《齐天大圣》是技术难度最大的、工作量最大的，也是亏损最大的、管理层争议最大的。记得在97年夏天，我曾经与一位公司董事为此事发生过激烈争论。如果当时听从这位董事的反对意见，断然取消这个项目，前导公司后来的资金流一定不会如此紧张，甚至可能不会出现后来公司解体的悲剧局面。

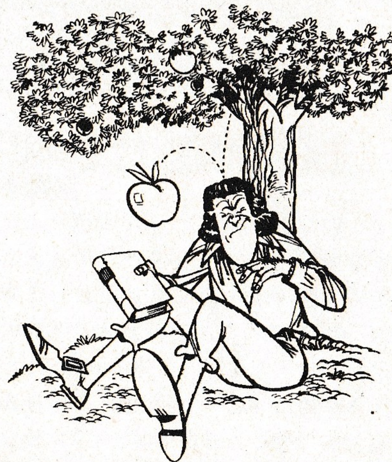
◎点评13：

> 现在看来，在97年，前导公司还不具备制作《齐天大圣》的技术实力和经济实力。勉强上马的结果是，既拖垮了公司，产品本身也留下了许多缺憾。当然，也并不是完全没有希望。如果后来那数十万套捆绑销售订单拿到了呢？大概只差了一口气。

《齐天大圣》对于中国游戏软件的发展是有贡献的。这是国内第一部ARPG类型的作品、第一部包含三维格斗的作品。后来尚洋公司的《烈火文明》就承袭了《齐天大圣》的若干技术成果。这些作品，至少使得我们国内的游戏制作技术也还能跟随国际上三维游戏技术的大潮。

无论如何，前导公司未能继续按照当初的宏大设想继续制作《西游记·大闹天宫》和其他后续作品，只能把希望留给后来者了。这里，我想用当初我们在一份报告中的话作为本段的结尾，以鼓励那些立志用计算机交互手段表现《西游记》之伟大风采的后来者们：

可以想象，当技术的发展使我们有充分的能力用交互式艺术手段表现《西游记》时，将为游戏者构造多么绚丽、多么生动、多么紧张的充满英雄气概的神话世界！这将是一部空前的巨型系列产品。这将是综合了多种设计手段和表现手段的真正的艺术殿堂。这将是计算机交互艺术发展史上的里程碑！



责编：彩火·阳



The Future is Now

SNK

辉煌结束的格斗王国

对于 SNK，小编们的见解是天壤之别。以天师为代表的反 SNK 派独树一帜，自称真正了解业界，是要真正唤醒玩家认识的“种族”。当然也有 SNK 的非常 FANS——WP，为她的倒闭大鸣不平。一时间编辑部狂风暴起。只有“完美”和彩火比较客观，告诉大家，编辑部这种大反差正是国内 SNK 独特情结的代表。不过，只有 S·P 除外，没发表意见，好象是到外面悼念去了……

本部重议

	威力指数	重议结果
天 师	1（因森气楼）	6.29
莱 因	8.0	
PERFECT	7.5	
彩火·阳	7.0	
WP	9.5	
七支剑	6.0	
风 林	5.0	

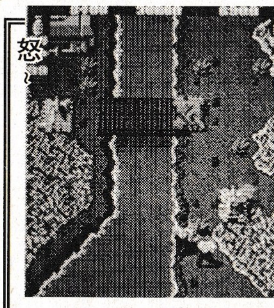
以《拳皇》代表闻名和没落的 SNK

SNK 到底是没落了，尽管消息来得非常突然，但对于一些真正了解业界内幕的专业人士来说又都是在意料之中的。或许现在对这个已经淡出游戏业的公司进行比较全面的介绍为时已晚，但作为对她的怀念，作为对国内玩家追思过去快乐的游戏时光来说，这个比较全面并且细致的报道或许还有它存在的价值。希望所有观者能够从这次介绍中更详细地了解这个以街机、以格斗闻名的厂商，并且从她走过的足迹上，看到一些让我们感触的东西。好吧，现在就让我们脱离现实，踏入 SNK 专有的历史长河中吧。

SNK 游戏主机的发展历史

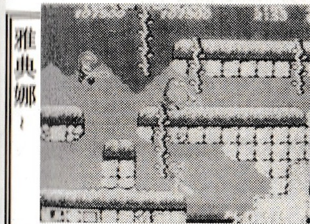
第一期 1990 年以前 ～创世纪

SNK 从 1978 年设立至退出大约有 22 年。设立初期使用的企业名为“新日本企划”。那一时期电子游戏是以所谓的方块游戏为主流，于是 SNK 最初就推出名为《マイコンブロッケ》的方块游戏。到 1980 年为止，该公司在街机上推出了许多如《与作》、《サスケ VS コマンダー》等个性化作品；而在 1981 年至 1984 年，又开拓了如《ラッソ》、《ジョイフルロード》等喜剧性的游戏，慢慢地打响了其知名度。而在 1985 年至 1990 年的 5 年间，该公司便成为十分受欢迎的软件厂商，确立了其在电玩业界的重要地位。首先在 1985 年，该公司推出了使用环状摇杆的《T·A·N·K》以及名作《ASO》等游戏。之后在 1986 年，便将公司名称改为“SNK”并推出了《雅典娜》（アテナ）”、《怒 IKARO》等大受欢迎的游戏。之后，在 1987 至 1989 年更陆续推出了《雅典娜》的续篇《サイコンルジャー》以及《脱狱》、《怒 Ⅲ》、《原始岛》、《ビーストバスター》等完成度极高的游戏。然后到了 1990 年，NEO GEO 便诞生在这个世界上了。



怒～

还记得当时这一左（拉尔夫）一右（克拉克）叱咤战场的人物吗？可不是格斗家的他们哟！



雅典娜～

可能多数玩家要补课的游戏，或许是后来拳皇中雅典娜的雏形。

第二期 1990～1991 年 ～黎明期

经过以上的时期，“NEO GEO”正式自 1990 年开始产生。大多数的玩家都知道，SNK 公司的发展是起自于街机。也因此，当他们之后打算进入家庭游戏机市场时，所采用的方法并不是移植，而是“直接将街机变成家庭用游戏”。由这个理念而诞生出来的 NEO GEO，便立刻成



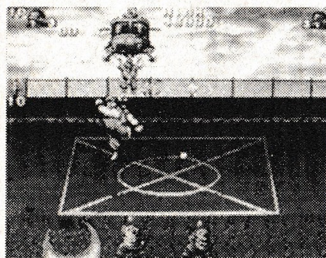
于 1990 年 4 月 26 日发售的机台正式名称为『Multi Video System』。最开始是以 6 个插孔为主流，现在则以 4 个特孔、2 个特孔为主，另外还有 1 个插孔的机台。虽然之后多次提升功能，不过基本性能还是没有改变。

机台 MVS

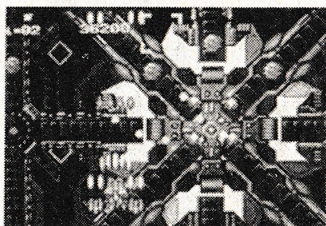
为当时家庭游戏主机中最引人注目的存在。而由该公司所提出的“使用记忆卡便可在街机上继续家中的游戏”，在当时可说是十分突破性的做法。

1990 年

如一开始所介绍的，NEO GEO 是在这年的 4 月发售。在发售当时，还搭配了《NAM－1975》、《ベースボールスターズプロフェッヨナル》、《麻雀狂列传》、《マジシヤンロード》等 5 款游戏。只是，由于当时家庭用的 NEO GEO 尚以租售店的贩卖为中心，因此主机本体的软件的价格十分的高（本体为 58000 日元、软件平均为 30000 日元），每买一款游戏就等于又要买一台主机的价格。所以高价的 NEO GEO 在一般家庭还不十分普及。



↑早期诞生的射击游戏系列《NAM》



↑1991 年登场，色彩艳丽的《ASO Ⅱ》



家用 NEO · GEO 主机

←是和 MVS 同时登场的家庭用主机，性能和 MVS 完全一样。在日本，两者只要使用记忆卡，就可以交换游戏的资料。

1991 年

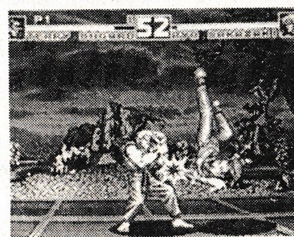
一开始就连续推出了 2 款超级大作《キング・オフ・ザ・モンズターズ”和《ASO Ⅱ》。《キンダ・オフ・ザ・モンズタース》这款游戏，可说是最近成为主流的格斗游戏的原点之一，而《ASO Ⅱ》自然就是《ASO》这款大作的续作了。在 7 月，SNK 将 NEO GEO 的本体的软体的标准价格各降了日币 1 万元左右，推出了革新版。然后，便正式向家庭游乐器市场进军。尤其需要提到的是，SNK 代表作之一的《饿狼传说》也在此年 11 月发售。充满个性的角色和划时代的对战系统，让此游戏一推出便深受大家注目。

第三期 1992～1994 年 ～飞跃期

基于 1991 年《饿狼传说》的成功，紧接着又在 NEO · GEO 上推出了众多优秀格斗游戏的 SNK，逐渐在业内有了自己的地位。

1992 年

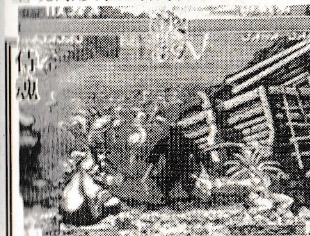
这一年最值得注意的事莫过于《饿狼传说》所带起的格斗游戏旋风。在 5 月，推出了《キンダ・オフ・ザ・モンズタース 2》在 7 月又推出了《ワールドヒーロース》，9 月推出《龙虎之拳》，然后在 12 月推出了《饿狼传说 2》。即使是在现在仍极受欢迎的三大格斗游戏，在这一年全部登场。而从这时开始，NEO GEO 也奠定了其在玩家心中“NEO GEO＝格斗游戏”的地位。而《饿狼传说 2》的发售，使家庭用 NEO GEO 主机的销售呈现爆发性的成长。



←SNK 的《街霸》就是《饿狼传说》了，本图是纪念性作品特别版的画面。

1993 年

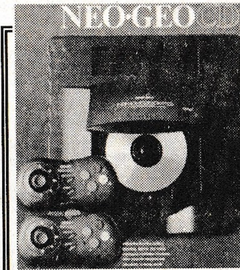
这一年中所发售的游戏并不多，但却更提升了 NEO GEO 的人气。4 月推出《ワールドヒーロース 2》、7 月推出剑术格斗游戏第一弹《侍魂》、9 月推出集合《饿狼传说》所有角色的梦幻大作《饿狼传说 特别版》在格斗游戏正于街机上盛行得如火如荼之时，这些高品质的游戏使得 NEO GEO 的名声一下子暴涨起来。



个人感觉侍魂是 SNK 最个性的作品，《真侍魂》更是完美的经典。

1994 年

这一年最大的事件，就是 9 月所发售的“NEO GEO CD”由于低价 CD－ROM 的出现，使得一向看来高不可攀的 NEO GEO 一下子变成容易亲近多了。但是以大容量和一次可读取大量资料的硬体为其卖点的 NEO GEO，却产生了读取时间过于冗长的讽刺性结果。这一年中，在 7 月之前一共推出了《龙虎之拳 2》、《フアイタースヒストリーダイナマイド》、《ワールドヒーロース 2 JET》、《痛快 GANGA IN 进行曲》等游戏。在 8 月更推出了 SNK 全明星战的第一弹《拳皇 94(格斗天王)》，在电玩界引起极大的回响。然后 12 月所推出的《真 · 侍魂》更在 NEO GEO 的成长上产生推波助澜的效果。而随着 NEO GEO CD 的发售，许多受欢迎的旧作也在 CD－ROM 上重新复活。



这是在 1994 年 9 月 9 日，为了降低软体价格而推出的 CD 版主机。因为读取大量数据，使得等待时间冗长，令玩家抱怨，算是慢等时代的开端吧。

第四期 1995 年～1997 年 ～转换期

SNK 看家法宝的 NCO · GEO 在这两年进入了一个充满变化的时期。为了打入家用机市场，NCO · GEO 不断充实着 CD 版软件，并为了缩短读取时间而大大提升了机器的性能。但不能否认的是，这台夹在次世代缝隙中的主机，日子过得并不舒服。

1995 年

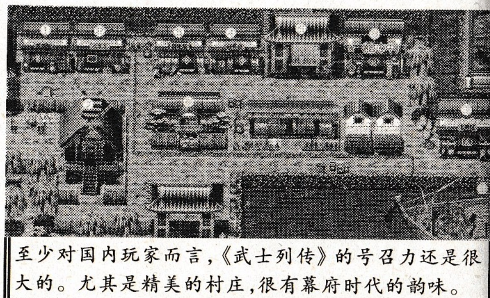
NEO GEO 登场的第 5 年，第一片 CD 专用的软体《クロススウォードⅡ》发售了。之后又陆续推出了移值作《アイドル麻雀フアイナルロマソス 2》、还有《ADK ワールド》、《NEO GEO CD SPECIAL》等 CD 专用软体。由当初 NEO GEO 所提出“将街机变成家庭用游戏”的理念看来，这个变化可说是十分值得注目的吧！从这里，也可以看出未来 CD－ROM 在家庭游戏机市场中所占的重要性。不过，再怎么说，这一年的游戏主流仍然还是“格斗游戏”。以 SUNSOFT 加入市场第一弹的《ギヤラクシーファイト》为首，《饿狼传说 3》、《ワールドヒーロースパーフエクト》、《拳皇 95》、《超人学园ゴウカイザー》、《武士魂·斩红郎无双剑》、哈德森加入第一弹《天外魔境真传》；再加上年末的《リアルバウト饿狼传说》等等，真可说是多采多姿的一年。然后，在这一年快结束时，为解决 NEO GEO CD 的最大问题的硬件，也就是读取速度增强的“NEO GEO CD Z”登场了。



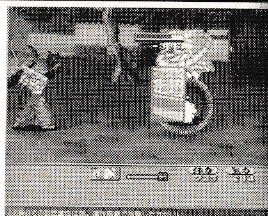
↑这是在 1995 年 12 月发售的 NEO GEO CD 的加强版。基本性能和 NEO GEO CD 没什么不同，但当中搭载了倍速的 CD－ROM 系统，最大可提升 40% 到 60% 的读取速度。这款 NEO GEO CD Z 在推出 4 个月完成销售数量。

1996 年

提到 1996 年，就不可不提 3 月所发售的《龙虎之拳外传》了。这款游戏首先采用动作捕捉器来描绘角色动作，并导入空中连续技的概念，使格斗游戏重新开启新的局面。而这款游戏也是针对初学者所开发的。同月，SS 版的《拳皇 95》发售。而由于 NEO GEO 的大人气，也带起了 SS 的销售，想必在当时许多玩家的心里一定很复杂吧！随即也分别在多种主机平台上制作 RPG《真说武士道烈传》满足玩家的愿望。抛开游戏制作水平与可玩性不说，单就当时那种创意，还是非常吸引玩家的。毕竟对于习惯格斗的玩家来说，以格斗角色扮演的 RPG 游戏肯定能使他们有更高的投入度。



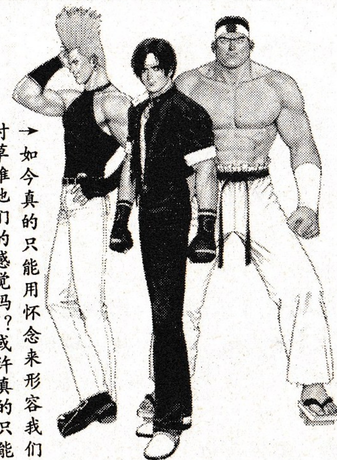
至少对国内玩家而言，《武士列传》的号召力还是很大的。尤其是精美的村庄，很有幕府时代的韵味。



↑战斗画面也算精美，但玩的感觉到是一般。

第五期 1997 年～1999 年 ～成熟期

由于《拳皇》系列大受好评成为公司的代表作品，于是从《拳皇 95》开始每一年的年中都会出品一款《拳皇》格斗游戏。在这几年 SNK 除了制作街机之外，也连续在多家游戏平台上制作游戏。不但在 PS 主机上制作移植格斗游戏，更还提携子公司制作其它类型诸如《修道院之谜》等。



→如今真的只能用怀念来形容我们对草薙他们的感觉吗？或许真的只能在怀旧型作品中看见他们了。

SNK 注意到携带型游戏在游戏市场也是一大卖点，于是积极的研发携带型主机，在 1999 年初发售 16bit 的 NEO-GEO POCKET，于同年的 3 月 19 日追加制作成彩色版 NEO GEO POCKET COLOR。其中的《拳皇》、《侍魂》、《饿狼传说》等系列作品都以 Q 版的人物加入 NGP 的游戏行列。

SNK 携带型游戏机的攻势 ～NGP

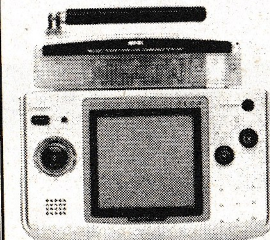


1989 年 4 月任天堂发售一台名为 GAME BOY 的携带型游戏机，而这一台的携带型游戏机经过了十多年，依然活跃，为全世界推展最广的游戏主机，虽然任天堂在 N64 上并没有获得较多玩家的青睐，反而以携带型游戏机 GAME BOY 立足电玩界。由于 GAME BOY 的《口袋妖怪》轻易地攻占各国的游戏市场，让更多的软件厂商了解这个携带型游戏的市场尚还拥有广大发展空间，进而吸引更多的游戏公司纷纷加入研制携带型游戏的市场。当然 SNK 也为其中之一。

搭载 SNK 公司独自研发的高发色 TFT 液晶萤幕，同时可发出 4069 种颜色中 146 色。有世界时钟，可占星、又有闹铃机能、无线通信对战，又可以与 DC 主机对应。NGP 在设计上的确是有其特色，只可惜现在前途未卜。



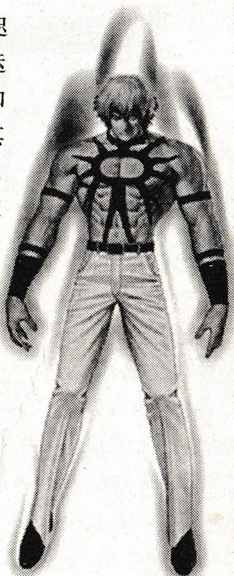
↑液晶显示，尤其是彩色版本，真是很精彩哟！

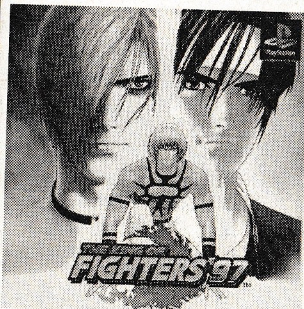


能与 DC 互动算是很大特色了，至少可以大幅减少《CAPCOM VS SNK》中赚点的时间。

《拳皇》入土后的怀念！

整个系列的故事是以主角草雉京和宿敌八神庵所交织而成。而为什么草雉会和八神结下这600年的宿怨？原因就是从800多年前草雉、八尺琼、八咫三人将大蛇封印后开始……自从把大蛇封印之后数千年间世界和平没有任何的灾难，但是由于八尺琼渴望能够拥有大蛇的力量，而竟然想去解放大蛇之魂。在八咫琼开始想解放大蛇之魂时，不料，八咫早就把封印场所移至他处。虽然八咫琼解放大蛇之魂之事失败，但却早就和“大蛇八杰集之魂。”定下盟约，完成史上最强技“八稚女”。就在这事件一开始便就察觉的大蛇一族便主动去接近八咫琼，驱使他运用“八稚女”和草雉对决。其目的有两个，第一个就是三种神器的“武”，另一个就是使这两者的战役扩大，趁战乱时以便大蛇一族去寻找大蛇封印的场所。之后战乱依然持续着，就在草雉和八咫琼依然对立的时候，大蛇一族就莫名的失去踪影。





←《拳皇97》一直都是玩家口碑最好的，也是在系统和情节上最完善，也最吸引人的杰作。

而玩家可不难察觉在历代的《拳皇》中，大蛇的踪影始终不断出现在格斗大会上，如《拳皇96》中的魔王高尼茨就是大蛇四天王·八杰集之一，其余的三人也就是在《拳皇97》出现的七枷社、夏尔米，而克莉斯就是解放前的大蛇。

公司概要

公司名称：SNK株式会社エス·エヌ·ケイ
本社所在地：〒564－0053
大阪府吹田市江の木町1番6号
设立时间：1978年7月22日
资本额：67亿0196.25万日元(2000年)

事业内容

业务用游戏机、游戏软体的企划，以及开发、制造、贩卖、游戏机的租赁、输出，娱乐设施的企划、商业契约的经营。

其收入大部分是由以下几个地方而来：

1. 主题乐园。
2. NEO GEO保龄球馆。
3. NEO GEO乐园。

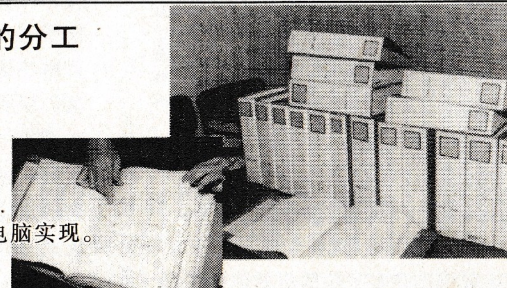
魔杖 游戏设计师讲座

文／叶伟

限于篇幅，这是一篇普及性的文章，不是专业探讨的专题，所以一切从简而论。因为游戏制作过程针对对象需要的不同有所不同，下面只是就通常的情况而论。

一 先说说游戏制作的分工

策划：是游戏的设计师；
文创：是剧情文字的撰写者；
美工：是场景人物的绘制者；
音乐：是旋律音效的构造者；
程序：将上述结合起来付诸电脑实现。



二 准备阶段

一个游戏构想的起始是由策划来完成的。确实一个题材，考虑它的价值(有没有趣，受不受欢迎)和实现方式(用什么类型来体现这个题材比较恰当)；如果这些没问题了，就再作一番思考，例如：开发周期要多长、小组怎样分工、进度如何协调。如果是专业的制作，考虑的就更多更复杂，如市场调研、资金的投入与分配，乃至渠道与服务。



三 制作前期

策划要对整个项目有一个系统化的设计。其实就是一个软件工程。制作主线有两条，一是按剧情的流程，二是按工序的流程。先有一个框架，然后从起始部分逐步明朗、详细化，这是剧情线路构造的通常模式。工序上说，就是关联、制约别

的工种，必须优先完成。以美工为例，如果策划和程序没有事先确定地图元素的规格和联结模式，美工怎么画呢？而美工没画好场景，音乐又怎么配呢？当然，这些弱智的例子在实际制作中是不可能出现的，是举个容明白的例子。就是说：各工种的进度是互有联系的，如果不妥善协调，极容易互相牵制。这些牵制，想来简单，实际遇上的情况就会复杂得多。所以在游戏业界，经验是很重要和很宝贵的。



由 REALVISION 公司开发的《机兽奇兵》由于缺乏经验，尽管创意很好，所以销量很差。

游戏制作前期，策划要井井有条地确定计划，各工种进行基础工作，为自身和为别的工种铺打下基础。

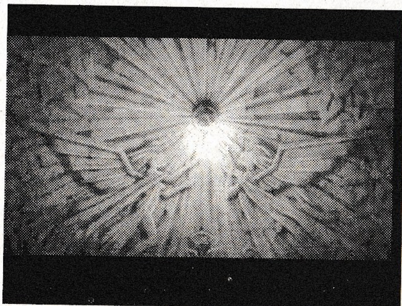
四 制作中期(包括浅谈各工种)


知名制作人，《生化危机》之父，三上真司。

有了个轮廓，一切就明朗多了。游戏制作的中期，是稳步并进的阶段，主体的工作按计划在大体地完成。

策划需要与各工种保持良好沟通和协调，对制作过程中可能出现的问题找到对策，必要时修正与交通；还有，游戏中设定的系统参数要在付诸实现中平衡、完善。一个策划必须有多方面的素质，对各工种的工作也有一定的了解。多方面的素质……说来话长……例如社会阅历、历史地理经济文化等必须涉猎的各科知识、准确具体地表达自己想法的能力、组织协调的统筹能力等等。

文创像写小说、普通剧本一样地写游戏剧本。但为游戏文创又有很多特殊的地方，并非一般文笔好的就是合格的游戏文创。一般来说，游戏中气氛的烘托，与美工、音乐也有很大关系，剧本倒不必像、也不能像小说一样细致。所以文创要对剧情文字有个明确的定位，与声光效果相辅相成，带给玩家良好的感受，这才是最完美的。写文章的人，像我吧，往往恨不得淋漓尽致地发挥，否则不足以表现自己的能力；但在整体的协同上，定位好自己，才是真正能力的所在。这一道理，哪个工种都一样。

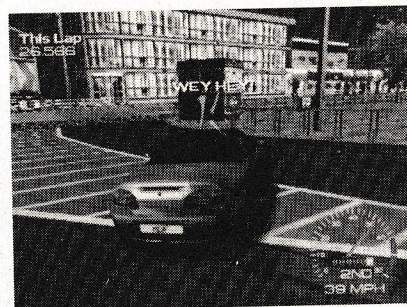

好的游戏必须要有好的剧本，尤其是 RPG。


好的美工并不是说要有精美的图画产生，相对而言，能表现出人物性格是更重要的。

美工是游戏中否受注目和欢迎的因素之一——就算不能称“首要”，至少也是“首先”。悦目的画面所体现的美感，是许多玩家决定尝试一款游戏的因素。美工又有 3D(立体)和 2D(平面)之分，以现在的游戏来说，往往需要两方面结合。CG(com puter graphics)的制作方法，3D 的主要是纯用电脑制作(使用 MAYA 等专用软件)；2D 的可以手绘，然后扫描进电脑，进行加工（着色、渲染等，使用的软件可以是很普通的 PHOTOSHOP 之类呢)。还有一种近年来比较流行的方法，就是用数码相机取实景，电脑处理以后用作游戏场景，这样节省了不少力气，但是……是否搭配就成了问题。搭配得好，效果还是很不错的，甚至有一种奇妙的感觉。当然，数码场景加工也不是游戏界独有的，爱看漫画的朋友大概知道，在电视卡通中也有出现，美工们一般都是爱好漫画的人，卡通风格也融入了游戏。

音乐是现在国内制作小组一般不具备的一项。可以说大陆的国产游戏极其薄弱的一项。先说句题外话：国产的不一定是大陆产的，广义的国产自然包括港台等地区；大陆产的也不一定是国产的，在大陆有许多外资游戏公司，如老早有的光荣和刚进来的柯纳米，好，言归正转。因为大陆公司都刚起步，处在摸索阶段，很多不完善是难免的。现在的音乐制作任务基本是外包，请乐坛的人来制作。一来是因为外行不容易领会和达成气氛配合、二来也都是粗糙、花费少的小制作；所以也不能苛求怎样的水准。至于音效方面，就更简陋了，除了一些刀剑碰撞声、虫鸣鸟叫声之类，玩家也不能奢望有多好的特效。成立专业工作室是一些热爱游戏、热爱音乐的朋友的愿望(包括我啊)，但是……形势所制，只能一边筹划和加强自身素质、一边再等机会了。通常游戏所需的音乐，应有若干 CD 音轨再以若干 MIDI 为辅；需要有合成器、录制设备；像我这样习惯传统创作还需要实际乐器——其实，就算会电脑制作，实际乐器还是音乐创作者的必修。希望终有一天，国内的游戏配乐也就达到如 PS 上日本游戏的配乐效果，那么美啊！

程序是一个游戏构想能不能完成



对于赛车游戏来说，音乐更是必不可少。

的关键，毕竟游戏是建筑在程序构造的软件基础之上。从游戏引擎到各种副程序，各自的复杂与彼此牵连的更高程度的复杂，使游戏编程非同小可。策划案决定以后，一个开发项目努力是关键因素。将参数系统用程序来实现，图形与文字有序地联结；激发事件、调用数据时尽管避免出现BUG;这些说起来简单，面对时头大。可惜我自己不是专业程序员，形容不了多少。只是可以想象：如果是一段几十行乃至几百行的独立程序段子，还好办些；如果是成千上万行的代码，而且构成一个体系，共同调用和更新数据资料、也可能互相调用，那么……多头大呀！修改更是不易，动一处，牵动百处。有很多这样的情况：在游戏上市前几天，程序员们还是红着眼睛没日没夜地在电脑前，盯着屏幕分搜索、硬着手指敲键，这是很辛苦的职业。而出了BUG，程序员的责任固然不可推卸，不是因为自己已经尽了努力就可以原谅自己、无视游戏的失败带给玩家的不快与伤害……这几年大陆的公司出了不少失败的产品，作为玩家，大多很体贴业者的艰辛；但是，业者自身，无法原谅自己，当然也不只是程序。这种痛苦已经很够受了，只能说：请期待还有明天。

啊，题外话说得太多了，说些有用的来结束这一段吧：结构化、可视化编程是主流与趋势。想要尝试游戏编程的朋友，最好应该选择结构化强的C++语言，而且可视化的VC++。普通C语言不能满足现在游戏编程的需要，别的更不用说。向WINDOWS系统转移也是早已完成的战略转变，基于BOS的开发已经是日落西山了。熟练掌握VC++和DIRECT编程技术，是目前和将来一段时间最恰当的方向——当然，电脑技术总在进步与变迁，谁也不能预测太长远的事情。至于VB和DELPHI……见仁见智啦，只是事实上，专业的游戏程序员绝大多数是立足于VC的。以上是个人之见，世是在与程序伙伴们交流中体会的；在兴趣的朋友不妨上网找“正经”的程序员请教。:)



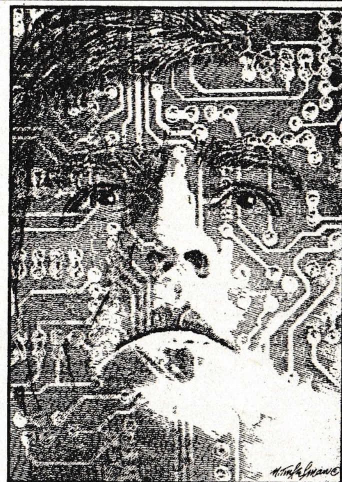
对程序员来说，程序就是一件艺术品。但完成艺术，需要的又不仅仅是技术。

五 制作后期

也就是测试和修正阶段。

游戏的正式版推出前，往往会先出演示版和测试版。演示版在制作刚开始不久就可以出了，是让外界看看，这个游戏大致外观是什么样子。演示版的主要意义是宣传，测试版则不同，在制作基本完成后推出，以便听取意见、检查BUG。测试版推出后，也就是游戏制作进入后期阶段了。

测试分内部和外部。外部是通过网络或别的办法将测试版交给有兴趣参与测试（也是有兴趣先睹为快）的玩家，听他们的反馈。内部就是自己人在进行测试。内部测试是十分严谨细致的，主要目的就是查缺补漏。



好游戏会让游戏制作者废寝忘食，而玩家应该深刻体会制作人的心血。

六 仿真实例总述

举一个具体的虚拟例子来说明吧！某公司要开发一个项目，成立了一个小组。首先确定题材，就用《边城名将》（举例而已），汉代卫青、李广、霍去病的故事。游戏类型，因为这样的题材，所以决定用战棋式来实现。 这些都是在有市场调查和确认能被本小组制作出来为前提之下确实的。

于是策划拟定策划案，里面的计划表是：从策划案通过后开工开始，开发周期七个月。



到底什么时候中国才会诞生像堀井雄二的制作人呢？

NO.1 第一月 策划将游戏系统的设计向各成员进行阐述并与之探讨改进，文创开始写故事提纲。小组人员的软硬件配置到位。

NO.2 第二月 策划明确各关与过场的组织，然后从第一关开始，设计战场地形、角色配置等。至于兵种、将备、参数系统之类，是初始的策划案里就必须有大致描述的。文创开始写剧情、对话等，当然也包括物品描述等附加文字。程序写地图编辑器等基础的东西。美工绘制地形元素，提交人物形像的设定草稿。

NO.3 第三月 延续上面的进程,在游戏主体轮廓出来后,从序幕、第一关开始具体化编制。音乐和音效开始据剧情和场景配备。游戏演示版(一两段动画、音乐、战斗场面演示)在这时推出。

NO.4 第四月 剧情文字已经基本完成(策划和文创可以分心于下一个游戏的设计了,这样效率才高)。程序员在编行动、战斗等一系列副程序。美工将人物、物品等具体地绘制出来。

NO.5 第五月 策划调和参数系统,难度和合理性是一个游戏可不可玩的关键。程序员将各主副程序联结成一个整体,美工也将游戏进行中所需要的人、物、景、战斗画面等绘制完毕了。这时游戏测试版也就可以推出了。

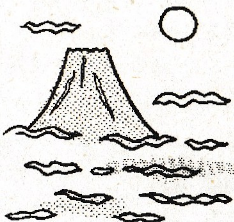
NO.6 第六月 在外部听取测试反应的时候,内部测试也在进行。策划和程序据此修改和完善。美工将序幕、尾声、穿插成动画,或者还有一些战斗特效之类的,继续进行制作。音乐效基本也配齐全了。这时,修正后再推出一个测试版。

NO.7 第七月 收尾工作,策划可能还会很忙,程序员更可能是忙得不可开交,别的人员插不上手,或者可以帮忙一遍一遍地玩游戏抓虫子,或者要提前准备下一游戏,或者是松一口气出去逛街透透空气。

以上其实是一个多线流程图,统筹学式的结构化组织。开发必须高效率,而作品质量也要尽量地高;这是在策划的计划安排下,全体人员努力的目标。

最后交付市场部和流通渠道,推向人众玩家,一轮苦战宣告结束,或许有胜利的喜悦,或许有失败的惨痛,或许都有。

而我个人的心愿,因愿做出能使人感动的游戏。因为我自己喜欢被感动,音乐也好,小说也好、漫画也好、游戏也好;被感动的感觉真好,真希望自己能将感动传达给更多的人。



另:不介意我做个广告吧?因为精力限制,我不一定做策划,主要是担任音乐和文创,玩在希望先能和通晓电脑音乐制作的朋友做个人交流与合作。比较急切哦,请给我来信:yhiuwenyan@sina.com,欢迎来信互相认识和探讨!

希望专业公司控制好方向、把好质量关,拿出真正优良的作品。当然,这敢是对我们自己的期望与要求,我们也在尽最大的努力,只愿无愧于玩家。

希望业余团体个人,将游戏制作的声势推动起来,希望玩家的参与和支持,让这一梦想的事业有着更悠远而磅礴的后劲。

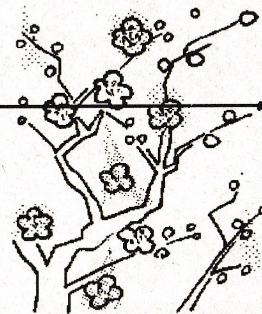
案例研究 4.1 一个开发进程表(timeline)
该案例陈列了一个即战略游戏《Corpus》的开发进程。

NO.1 最初创意

用时	一个月
过程	最初的想法和可行性讨论,导致论述文件的产生。
涉及人员	主设计师。有时会听取总体架构(architecture)和技术组人员的建议。
结果	客户,即出版商,决定是否通过该项目。

NO.2 构思(Conceptualization)

用时	三个月
过程	写作详细设计。
涉及人员	主设计师(第 2 - 4 月)
结果	两个文件,即游戏操作规格说明书和设计师笔记。



NO.3 计 划

用时	二个月
过程	计划分层小型规格说明书——系列详细地规列开发各阶段的短文件。每个文件代表了那一层的最佳猜测方案以及层计划所应取得的目标的综述。
涉及人员	主设计师和软件规划人。
结果	几个(例如,6个)小型规格说明文件。

NO.4 技术总体架构(Technical Architecture)

用时 二个月

过程 基于分层小型规格说明书，总体架构组准备一个详述所需的工具和技术，部件的技术设计。主设计师全面地解释游戏的构思，然后把游戏的所有权移交给项目主管。《Corpus》的项目主管，也是总体架构组的成员，将把项目负责到完成。

涉及人员 项目主管，主建筑师(技术设计师)，和软件规划人。

结果 产生主要技术规格说明书另外的陈述技术细节的分层小型规格说明书(与跟游戏操作的分层小型规格说明相对应)。这些文件和游戏的规格说明书组成了项目的计划书。分层小型规格说明书在映射而成各个里程碑(在该案例中，是按季度的间隔进行的)，这些里程碑成为与客户合同的一部份。

NO.5 关卡(Levels)

用时 四个月

过程 在项目主管的指导下建造游戏关卡。实际上，项目主管到现在都快累得不行了，所以至关重要的是，主关卡设计师是个有能力和创造力的人，能够肩负一些负担。实际上，项目主管在建造关卡阶段应该能与主关卡设计师分享游戏的所有权。

涉及人员 项目主管和三个关卡设计师

结果 完成包括所有的关卡以及游戏内的教程。使用手册的文字与图案现在也定稿了。

NO.6 复审(Reviews)

用时 三个月(最少与建造关卡阶段有一部份同时进行)

过程 大多时间与关卡建造阶段同时进行。这有可能是外地进行的，有代表性的是，就像是在《Corpus》的情形下，出版商有一个内部的质量保证部门。

涉及人员 四个测试人员。

结果 发现缺陷并纠正。如果在游戏操作中发现有根本性的问题(虽然在这么晚的阶段不应该有)，游戏就会退回到开发人员手中去调整。但这个阶段应该导致金色主碟的诞生。

NO.7 制造工具(Tool Building)

用时 四个月

过程 建造游戏所需的部件和整套工具。

涉及人员 项目主管，和工具与技术组的四位成员。

结果 功能完备的工具与游戏部件，这些包括3D的图像引擎。关卡游戏造器，和部防与房层建造的游戏设备编辑器。

NO.8 装配(Assembly)

用时 十二个月

过程 项目主管和一个工具程序员负责一个(例如由四个程序员，四个美工组成的)队伍，根据一个以六星期为单位的分阶段系统来装配游戏。项目主管指调游戏操作直到结束。工具程序员支持各种工具，如需要，也能向工具与技术组求助。理论上，在每层结束时测试评估阶段，主设计师会被咨询，但不用每天都介入，他可以开始下一游戏的设计。

涉及人员 工具程序员(九个月)，四个程序员(十二个月)，四个美工(最后的八到九个月)。

结果 游戏和所完成的能使非程序员设计进一步的关卡的工具。



《电脑战机》生父——互重郎



世嘉天才制作人中裕斯(左)

编者按：好的游戏制作人需要有多方面的才华，而在国内能否出现好的制作人，关键在于有比较正规和专业的指导。叶伟君浸淫电玩界多年，有许多真才实学，从本期开始，他将把这个讲座办下去。希望通过这个栏目，使有志于此的朋友得到真正有益的帮助。



艺术化之于电子游戏

过去，我们不知道游戏是什么……

现在，我们不知道游戏玩什么……

将来，我们不知道现实是什么……

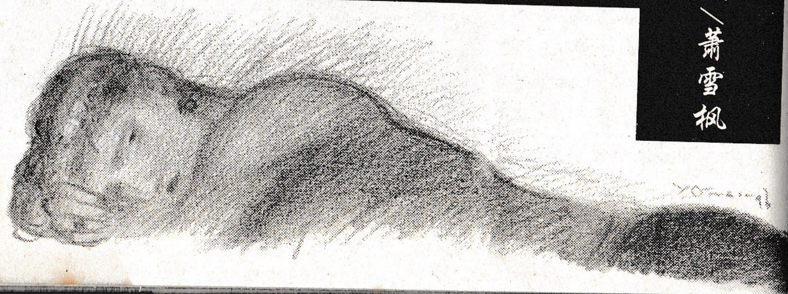


写在前面

前一阵子，在一个介绍电影的电视栏目里偶然看到一则关于SONY新游戏的制作报道，报道的题目叫做“交互式电影魔术”。从这个题目里可以看出，电子游戏发展到今天，与电影互相结合的趋势愈来愈明显。从表面上看，二者唯一的不同之处就在于：纯电影是由他人饰演，结局固定的一种艺术；而电子游戏则是由自己扮演，具有分支结局的一种艺术。现在，越来越多的人承认，电子游戏也是一种艺术形式，并且还是所谓“第五类艺术”(其它四类分别指：表演艺术，如音乐和舞蹈；造型艺术，如绘画和雕塑；语言艺术，如文学；综合艺术，如戏剧和电影)。电子游戏既然是艺术，就要拥有艺术的一切特点；既然是第五类艺术，就要有不同于其它四类艺术的独到之处。电子游戏从诞生到今天步入“艺术的殿堂”，着实经历了不少风浪。本文并不想过多的忆古追今，更不是谈论电子游戏是如何走向“艺术化”的，而是要说一说什么样子的电子游戏才足以被称之为“第五类艺术”，以及“艺术化”对电子游戏的发展所产生的影响。可以说，这种影响将遍布与电子游戏相关的各个方面，它会使我们所钟爱的电子游戏的未来显得愈加神秘和奇妙。

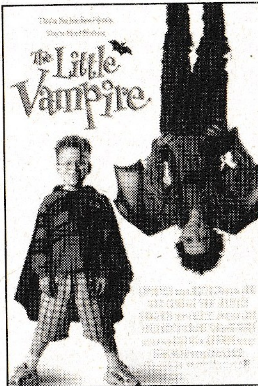
第五类艺术
电子游戏艺术所应拥有的独到之处

首先，让我们弄清楚一些概念。我们说电子游戏是艺术，那么艺术到底是什么呢？《辞海》里面说：艺术，就是通过塑造形象具体地反映社会生活，表现作者思想感情的一种社会意识形态。而西方人对Art一词的原始解释是：the making of things considered beautiful，直译即为“制造我们认为‘美’的东西”。由此可见，艺术首先要具有美感；其次，它要具有一定的社会属性和思想感情。这样说来，早期的电子游戏还称不上是艺术。虽然俄罗斯方块、吃豆之类的游戏给我们带来的快乐感觉可以说是永不磨灭的，但这只能说明它们超强的娱乐性。它们不具备明显的社会属性。简单的规则和机械化的一成不变的游戏方式注定了没有人会因为玩它们而感到恐惧或惊讶、狂喜或悲痛，更不会被深深的感动。因此将这类东东称为“纯娱乐”或“机械化娱乐”应该更合适一些。无可否认，这类电子游戏和打扑克牌、下棋等等一样，可以成为人类永远的游戏，但仅此而已。本文主要讨论的是“艺术化”之后的电子游戏，因此上述这类游戏就不在讨论之列了。



文/萧雪枫



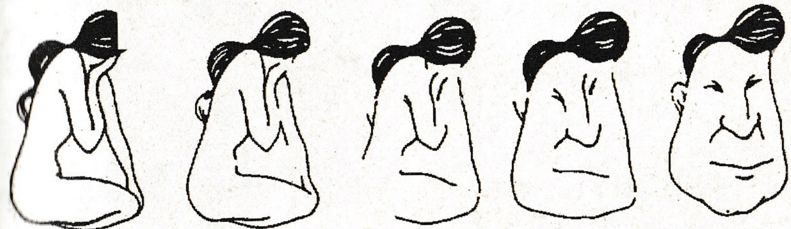


←比较而言，电影是更成熟的艺术结合娱乐的产物，而游戏似乎在艺术的层面上，还有许多工作要做。

FANTASY IS FUTURE

应该说，当电子游戏走进了RPG时代之后，它才真正开始有了点艺术的样子。最明显的特点就是电子游戏开始结合了音乐、绘画、文学这三类艺术形式，并且越来越贴近现实：我们在抑扬顿挫的背景音乐伴奏下，穿行于一个个由精美图象构成的场景中，与不同的NPC做着长长短短的交谈，为着完成一个神秘而伟大的任务在奋斗着……不仅是RPG，随后而来的SLG、AVG，甚至FTG等等都无一例外的结合了其它各类的艺术形式，这使电子游戏看上去可以与戏剧和电影一起列于“综合艺术”的范畴了。

确实，电子游戏发展到这种阶段还不能被称为“第五类艺术”。因为它与其它的综合艺术(即戏剧、电影之类)太相近了，完全可以等同于一类。也许有人会说：“不是啊！你在前面也说了：‘纯电影是由他人饰演的，结局固定的一种艺

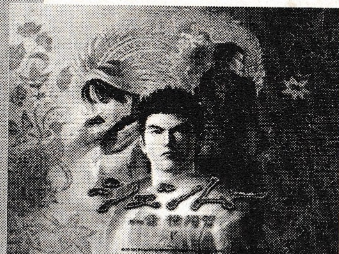


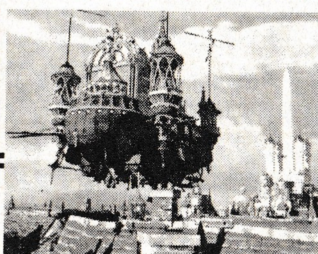
虚拟化的世界中总是可以看到许多奇思怪想的事物，而最令你惊叹的是，它确实发生了。

术；而电子游戏则是由自己扮演的，具有分支结局的一种艺术。'这正是现在的电子游戏与电影戏剧等的不同之处!"

"难道凭此还不能将它单独划分成为一种艺术样式吗？"

我要说，是的。我认为，仅凭这两点，还不能说现在的电子游戏就已经成为了"第五类艺术"。我们做一个对比就可以看出来。首先，我们看看电影(或戏剧)的特点是什么。电影和戏剧的突出特点就是：利用一个预先设定好的剧情，引领大家走入剧中人物的生活，体验他们的经历、思想以及感情，最后在某种情绪堆积到高潮之处收尾，使观众回到现实之后依然有所回味。而现在的绝大部分电子游戏(除极少量理念和技术都比较新潮的网络交互式游戏）也是这样。除了游戏中的人物由玩家亲自扮演之外，从艺术角度看去，电子游戏从设计到制作到完成走的都是与电影或戏剧几乎相同的道路。至于电子游戏的分支结局，其实就目前看来，一个游戏最多也不过就是两到三种。基本上游戏者还是被束缚于一个主线情节序列之中，仅由于在游戏中的某个时段的不同选择，而被程序强行带入某个分支。从总体来说，游戏者还是被动的，其状况与电影观众在本质上相同。换句话说，现在的电子游戏还是"以制作者为本"的，而不是"以游戏者为本"的。制作者做出什么，游戏者就玩什么；无论制作者把游戏的各项元素（如剧情、场景、人物、任务等)设计成什么样，游戏者都只能无条件服从，无论你喜不喜欢，都无法更改。在这种情况下，游戏者对一个游戏唯一的权利就是可以选择玩或者不玩。因此从这个角度讲，这样的电子游戏即使做得再奇妙，也仍然与电影和戏剧没有什么本质的区别，顶多它是扩展了一下电影和戏剧的表现形式罢了。我想，什么时候电子游戏成为这样一种状态，它应该就可以被称之为一种独特的艺术了。这种状态就是：一．完全的交互性；二．完全开放的游戏过程和结局；三．完全的虚拟现实。我想，电子游戏要成为特行独立的一门艺术，至少要达到上述三个状态。只有如此，电子游戏才算是真正的"艺术化"了。下面，我就着重说一说这三个方面将会给电子游戏的未来带来怎样的一个情形。





两个游戏艺术化的代表，虽然《最终幻想》的口碑更好，但《莎木》的自由性似乎更符合未来游戏艺术化的趋势。



《樱大战》的歌剧上演了，真实现了现实与虚拟的互动？



电子游戏"艺术化"的表现形式

完全交互性、完全开放性、完全虚拟现实性

首先请读者注意，这里的"艺术化"所指的是将电子游戏发展成为"第五类艺术"所做的工作，而不是仅仅将电子游戏划归于前四类艺术中的某一个所做的工作。上面提到，电子游戏至少应具有三种状态，才堪称"第五类艺术"，那么下面我们就来描绘一下这三种状态。

一．完全的交互性

所谓交互性，相信大家都已经耳熟能详了。《电软》在美国的特约撰稿人叶展曾多次提过，"人机交互(Human - Computer Interaction)"是未来世纪最具发展前途的一项研究。我们每个人在玩电子游戏时，就是在进行着人机交互。而且随着网络的发展，我们不仅和计算机做着"交互"，更是通过计算机直接的与地球上的其他人做着"交互"。通过网络进行人与人之间的交互比之原先人单纯与计算机的交互，其层次要深了一些。再往下发展，这种交互将更加深入。比如交互的双方可以彼此看见对方，听见对方的声音，甚至闻到对方的气息。总之，除了不能触碰到对方的实体之外，一切都与真正面对面的交往一模一样。想象一下，如果一款电子游戏能够做到这种程度的交互性（我们应该可以称之为完全的交互了)，那将会使电子游戏本身产生怎样的变化呢？

第一个重大改变就是：游戏中人物对话剧本和 NPC 将会变得不再必需。如今，任何一个有情节的游戏，都需要一个完整的人物对话剧本和足够的 NPC。有了这些预设的对话文字，游戏者才能够从 NPC 处获得足够的信息，有了这些信息才能通关。而在一个具备完全交互性的游戏之中，你所遇到的任何人物都有可能是一个处在网络另一头的真人。这些真人在玩游戏的同时，还在扮演着形形色色不同的"NPC"，你要完成一个任务，就需要时刻与他们打交道。我们平时生活中与人说话时从来不需要剧本，更不会对不同的人反复说同一句话。因此在完



←未来的游戏世界可是充满难测的变数哟！但正是这样才能吸引玩家。

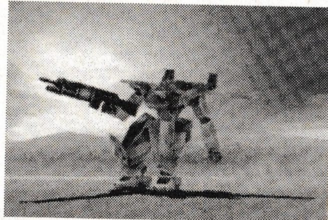
全交互性的游戏里，对话剧本和NPC变得可有可无。当然，对话剧本和NPC并不会消亡。这是因为，如果完全由真人担任“NPC”，由于思维、语言甚至个人好恶的差异，这些“NPC”不见得会对游戏者提供有价值的准确的信息，这无疑增加了游戏任务的“不可完成性”，所以这是对游戏者的一个更大挑战，一个人要想在这种状况下完成一个游戏，不仅需要智慧、体力和精神，甚至还得动用自己的人格魅力等等。所以，如果你不愿意在完全交互的状态下游戏，你就可以选择有固定对话和NPC的一种相对简单的游戏模式。



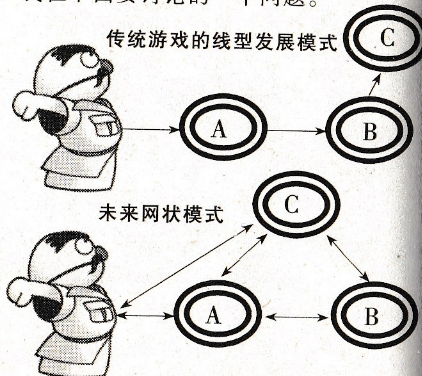
←将由梦想变为现实。局部，这种全方位体验随意加入游戏世界的

第二个重大的改变就是：游戏者在完全交互式的游戏中可以扮演任何类型的角色，因为完全的交互性保证了游戏中的任何人物都可以由游戏者来担任。这就好比，在一个即时战略游戏中，你既可以做一个指挥千军万马的将军，也可以做一个亲临战场奋勇厮杀的小兵；在一个RPG中，你既可以做斩妖除魔的正义主角，历尽艰辛去拯救世界，亦可以去扮演心狠手辣的最终BOSS，千方百计的去陷害他人；甚至，如果你就愿意做一个给别人提供消息的酒馆老板，也未尝不可。这一切看上去似乎有点乱，但有一点始终是稳定的，那就是一个游戏的基本剧情。要注意的是，这是一个游戏所营造的一个大环境、大背景(例如某个神秘的古国或某个宇宙中的星球等)。在这个大环境、大背景中，你可以任意驰骋。也就是说，在游戏中，你不必非要先到达A地才能到达B地；你不必先要完成C任务才能去完成D任务；你可以拉帮结伙组成一个“战斗队”，你更可以独闯龙潭，做一个孤胆英雄；你甚至可以什么都不做，只是在这样一个虚拟的世界里溜溜达达，结交朋友。

说到这里，不免有人要问了：“如果我们玩这样一个充满了不确定因素的游戏，我们最终的目的到底是什么呢？或者说，这种开放性的游戏到底存不存在所谓的‘结局’呢？如果有结局，我们又将如何实现这结局呢？”这正是我在下面要讨论的一个问题。



如果我们能完全交互地使用座机战斗……



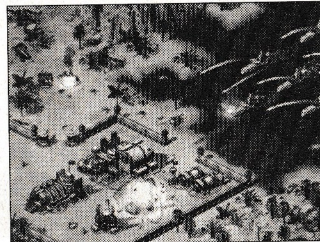
二、完全开放的游戏过程和结局

这里所说的剧情是一种非强制性的剧情。确实，我们玩一个游戏时最兴奋的时刻就是看到通关画面。但是，只有极少数的游戏能够令我们一遍又一遍的玩到通关。这就是游戏的结局以及实现这一结局的方法太过单一化所造成的后果。所以，如果有这样一个游戏，我们每次玩它的时候都能够通过不同的方式得到不同的感受并获得不同的结局，那这个游戏无疑是非常具有吸引力的，这就是所谓“开放性结局”以及实现这一结局的开放性的游戏过程。值得一提的是，“开放性结局”并不是没有结局，只是这个结局不由游戏开发者来定，而是由游戏者来定。换句话说，游戏开发者提供给游戏者的只是一个大环境、大背景，或者说是一个特定的世界。开发者可能为你设定了一些固定的游戏套路，也可能设定了一种或几种结局，但你可以不选择这些套路，不选择这些结局，而是以自己的方式玩出另一个结局。打个比方，比如在未来的“大富翁”游戏中，你不用非要靠炒地收租来赚钱，你完全可以把所有的钱投入股市或去并购公司；你不用非以做世界首富为目标，你完全可以选择做一个股票大王或是一个庞大财团的主席。总之，在游戏给你提供的大环境、大背景里，你将能随心所欲地塑造出一个理想中的自己。



←网络版《梦幻之星》是游戏机史上一个突破。

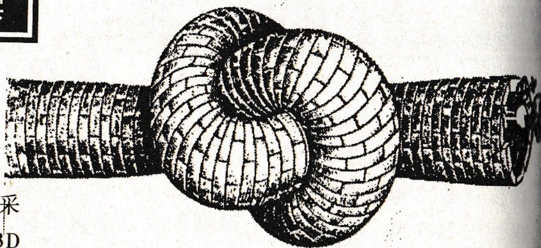
让我们想得更远一点：如果一个游戏不仅其结局和实现结局的方式可以由游戏者来定，甚至这个游戏本身也可以由游戏者来进行一定程度的拓展或改变，那将又会是一种什么样子呢？其实实现这种想法是完全有可能的。我们都知道，Linux操作系统的内核是由芬兰大学生Linus Torvalds一个人写的，它能在数年内就发展成一个相当完备的计算机操作系统，很大一部分原因就是由于几乎全世界各处都有程序员在围绕这个内核为Linux写程序。假设某个游戏公司能够推出一个类似于“内核”的游戏，这个游戏除了本身可以玩之外，还具有相当便利的扩展性，可以让任何具备一定能力的人为其添加分支，添加任务，添加场景或是添加人物。那么只要有人愿意做上述的开发，这个游戏将会成为一个永远玩不完的游戏！在许多即时战略游戏中提供的“地图编辑器”可以说就是这种理念的雏形，但它距离理想的状态还差得很远。我们有理由相信，这种理念一定会继续发展下去。



←性是很难靠设计得出的。包办，但剧情的不可预见游戏画面复杂可由厂商

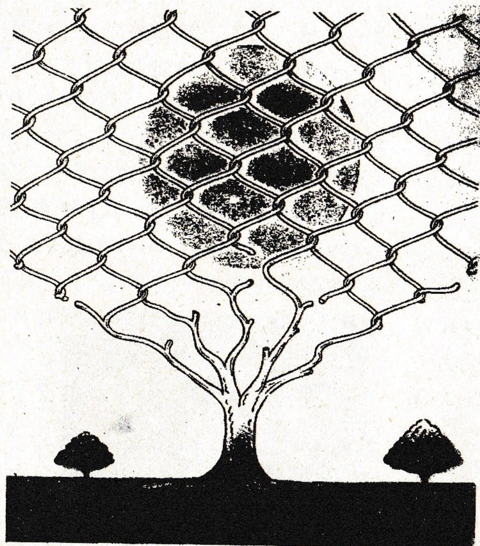
FANTASY IS FUTURE

三．完全的虚拟现实



这个问题主要将牵扯到计算机技术的层面。首先说明的是，在这里所说的“虚拟现实”，并不是指要在任何游戏中都采用真人实景拍摄，都采用3D人物建模；这里所说的“现实”指的不是我们所生活于其中的现实，而是游戏中的“现实”。例如，你扮演一个中世纪的骑士，骑着马在荒漠中独行，那你在玩游戏的时候就应该有骑在马上的感觉，你的眼前就应该是茫茫大漠，满目风沙，你的背囊中只剩下不多的水，你感到了饥渴。你时不时会看到四周的沙地中露出凌乱的白骨，所有的这一切让你感到了真切的恐惧。忽然间，前方出现了一个人影，人影渐行渐近，终于看清了——原来是一个Q版的沙漠旅人。这时你才想起，原来自己在这个游戏世界里也只是一个Q版骑士……我们不妨想一想，这种程度的真实感是不是我们玩家所期盼的呢？

要做到完全的虚拟游戏中的现实，需要计算机技术发展到一个更高的层次。现在，有不少人在研究诸如VR头盔、可穿戴计算机等新奇的玩意。过去，我们指着几张软盘说，这里面有一款游戏；如今，我们抱着一堆光盘说，这里面有许多游戏；将来，我们可能拿着一个头盔和一件奇形怪状的衣服说，穿上它们就可以进入一个游戏，而且是一个有着全方位感受的游戏。到那时，可能真的会有人再也分不出什么是虚幻，什么是现实。这听起来有点可怕，但它极有可能就是虚拟现实技术所要走过的未来之路。



当电子游戏具备了上述的三个特点之后，我想，它已经可以名副其实地被称为一门艺术了，而且其综合性比电影、戏剧等所谓“综合艺术”还要更高。到了那个时候，电子游戏可能已经不是现在意义上的电子游戏了，它将为全人类的精神生活提供一种更加高级的形式。





“艺术化”的理念将为电子游戏带来什么？

最后，我们简要的谈论一下“艺术化”将会为电子游戏本身带来一些怎样的变化。

第一个变化发生在电子游戏的设计和维护上。简单说来，游戏开发者在制作一个游戏时所要关注的重点将发生改变。这个改变具体表现在：开发者将会把开发重点集中在游戏所提供的故事环境、场景以及游戏基本引擎上，他们要完成的主要任务就是构建一个能够深深吸引玩家的“非常真实的虚幻”；至于游戏中原先占重要地位的人物及其语言、事件序列、场景顺序、结局设计等等将归于次要，这些部分基本上都可以由游戏者来决定。换句话说，开发者和游戏者是服务与被服务的关系。开发者开发出一个开放式的游戏背景环境，预设一些剧情和结局供玩家熟悉。然后他们要做的就是让玩家放手去修改、增加游戏的内容，同时对这些行为予以观察监控。或根据玩家的要求对游戏进行扩充——这就是对游戏要进行的所谓“维护”。一个游戏的内容经过不断积累扩充，最终会由一个基本的“内核”成长为一件近乎完美的艺术品，而且是连创造这个“内核”的游戏开发者都想象不到的一件完美艺术品。

第二个变化就是“艺术化”必将大大推动与电子游戏相关的技术和产业的发展。显而易见的是，要想真正实现上面提到的“完全交互性”、“完全开放性”和“完全虚拟现实性”这些使电子游戏成为独特艺术的理念，必须倚助于计算机技术的快速发展。可穿戴计算机、超高速宽带网络之类的东西，在电子游戏的艺术化理念中将逐渐成为人们娱乐的必需。电子游戏艺术和电子游戏技术必将走上相辅相成、共同发展的道路。而整个电子游戏产业也将由于电子游戏本身的进化而带来更大的市场和更多的就业机会。到那时，不仅仅只有程序员能够开发游戏，一个作家可以，一个商人可以，一个学生可以，一个运动员同样也可以“开发”游戏。只要你愿意，游戏可以反映你的全部生活；在游戏中，你可以找到任何你想要得到的东西。当上面所说的这一切真的实现了的时候，我们唯一担心的问题也许就是如何教会人们区分游戏的虚幻和生活的真实，以及如何认识和接受真正的现实。

FANTASY IS FUTURE

后记：

曾经看过很多关于游戏的科幻小说，小说中的游戏充满了艺术气息，几乎每个作者的理想都是在游戏中能够有一种『设身处地』的感觉。应该说，这个理想正在逐步的被变为现实，她就好象我们在海面上看到漂浮着的未来都市，谁都以为那是海市蜃楼。但只要我们一步步的向着她走去，终有一天我们会发现，我们已经置身其中，一切都变得无比的真实……

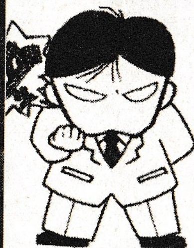
『钱』景无限的电玩市场

（上）

文／ソイギ

译 SILENCE、小孔

编者的话



1999年全球电子游戏市场销售额达到200亿美元。游戏市场的流通运作模式，游戏市场的扩展与培育，与其相关联的多种行业的互惠互动，越来越引人注目。电玩经济学已因其市场规模而成为学者研究的课题。我国国内因为游戏市场发育还不健全，至今这方面的研究还是一片空白。最近听说国内某大游戏公司已经设立市场调研，推动这方面的工作。下面发表的这篇文章，原名为《电玩经济学》，是日本一研究生的毕业论文。“‘钱’景无限的电玩市场”是编者改定的。因该文较长，特分两次转载。



日本的经济在经历了短暂的“平成景气”之后，又一直陷入了长期的低迷之中。而这期间，电子游戏业的市场在持续蓬勃地发展之中。从1985年任天堂的“Family Computer(以下简称FC)”发卖开始，短短十五年间，这个市场一直保持着凌厉的发展势头，向海外的出口量也有超过54亿日元的统计数字。电子游戏业现在可以说是值得日本人向全世界夸耀的为数不多的软件产业之一。

要想把握住电子游戏业市场的整体概况，就必须要将与之相关的许多其它产业市场一起拿来分析，才能得出结论来。这包括和电子游戏市场的联系，是怎样影响该市场，以及是怎样反受其影响的……这几个方面。本文章节也是由以下几个部分组成。第一章是对电子游戏业硬件市场和软件市场的现状进行详细的分析。第二章是与电子游戏市场形成有关的关联市场。第三章是对电子游戏市场外部性的验证。最后第四章是对本市场的培育的考量。

第一章 电子游戏业的硬件和软件市场

第一节 硬件市场



日本国内的硬件市场中，截止到去年底为止还一直延续着所谓的次世代游戏机的战争，包括Sony Computer Enterteiment(以下简称SCE)的“Play Station(以下简称PS)”和Sega Enterprises(以下简称世嘉)的“Sega Satum(以下简称SS)”，以及后来加入的任天堂的“NINTENDO 64(以下N64)三个机种。据CESA(社团法人为Computer Entertement Software协会)出版的《’98 CESA GAME白皮书》中的数字，日本国内硬件产品的出货规模出现了PS的540万台对N64的119万台、SS则只有97万台这样大的差距。SS在海外市场也极其萎靡，在北美市场只有毫无余地的撤退了事。另一方面，PS在2000年8月在全世界卖出7500万台，已经从事实上代替了任天堂的超任（以下简称SFC）的霸主地位。但PS倒底是因为什么原因竟能够达到如此程度的广泛接受?其主要原因不外乎以下几点。

1. 丰富的软件供应



和其它硬件相比，PS有着相对容易的软件开发环境。当然也有软件厂商加入门槛过低，造成许多低水平软件鱼目混珠的情况。但是不可否认的是，诸如史克威尔的FINAL FANTASY(以下简称FF)和ENIX的DRAGON QUEST(以下简称DQ)这样的超人气系列大作也在其中。

2. 二手货市场阻止



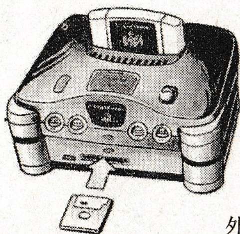
从硬件发售之初开始，就否定二手货市场，推进“建议零售价格”品，并且更将以前发售成绩最好的几个系列产品再版发售，赢得市场好评。当然，现在这样价格上的约束已逐渐式微。

3. 流通改革

利用调查机构，利用音乐CD的流通网，从SCE直接向小卖店送货。预约之外的软件用相对比较低廉的价格先上架再说，而再版(repeat)也比较迅速，充分发挥了CD－ROM短期内可大量增产的优势。

4. 成功的宣传

GAME 世界最独特的宣传攻势即是由此展开的，索尼的 Brand Image（品牌形象）手段，在被称为 Light User 的阶层大获成功。



注 Light User 是平时不太关心游戏，并不是把所有的闲暇时间都用来玩游戏的一类群人。与之相反的是，拥有许多游戏软件，以每天玩 GAME 为习惯的人为核心，被称为 Heavy User 的一类人。

那 PS 以外的 2 个机种又如何呢？以 N64 为例，在海外市场一直对 PS 紧追不舍，而在日本国内则如前所述，对 PS 如高坎下的沙丘，一朝决堤即溃不成军。想当初发售数日销售数字便达到 50 万台，又是因为何故陷入到如此程度的一蹶不振之中？细想其理由不外乎以下几点：

1. 软件价格的昂贵

现在一部标价 4800～7800 日元的作品，在当时要卖到 9800 日元。尽管由于是采用卡带作 ROM，成本不可能不高，但是以 N64 比 PS 和 SS 的购买对象年龄都要低很多的这个顾客群而言，一部作品接近一万日元的售价的确是高了些。



光荣的游戏的价格也很光荣

2. 体的偏向游戏群

以低年龄为对象的话，必然要增加动作与体育类的软件数目，然而日本人所喜闻乐见的角色扮演（RPG）类作品却一部也没有了。SFC 时代大受欢迎的两部 RPG & FF 和 DQ 两个大部头 GAME 的流失无疑是非常令人痛心疾首的。

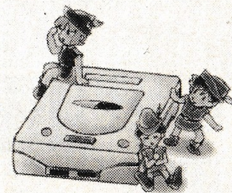
3. 悲观的预测对消费者

实际上这应该是任天堂失利的最重大因素。与 N64 同时发售的相应软件只有三部。更糟糕的是，其后三个月一部对应 N64 的软件也没有上市。在市场导入期内起着非常重要的作用的软件却没能及时到位，令消费者滋生起对任天堂的不信任感。再加上 64DD 的几度发售延期，更使了这种不信任感与日俱增。任天堂在国内市场的无功而返，与 64DD 发售宣传上的言过其实不无关联。



注 64DD 正式的名称为“64 Disk Drub”，是读写两可的高密度磁碟 Drub，拥有 64MB 的巨大容量，其中有 32M 左右（因 GAME 而异）是可读可写的区域，预定在发售年第二个夏天之后上市。

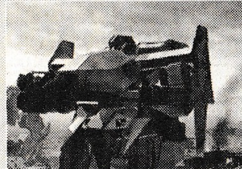
还有一方的 SS，和以上的几大要点倒是完全不同，但一样的和热销无缘。和 N64 相对照的是，SS 在海外（特别是美国）完全无法引起市场的回应，其原因之一可能是和电子游戏在日本和在美国有着完全不同的偏好有关。（参考文献《Softerware Design9 月号》，技术评论社 pp.ln8）。原因有以下 3 点。



1. 对故事性的喜好更胜于动作性。SS 的动作类游戏在日本往往以街机的移植作品为多，而在美国，这些游戏角色几乎无人知晓。



2. 重视画面感。美国在 3D 技术方面比日本进步得多，和 PS 相比，SS 在三维游戏的开发方面要困难许多，除了几个大作，综合水准相对较低。



3. 价格因素。虽然不是太多，但在 96 年 2 月的时候，SS 比 PS 的售价高出 50 美元，达到 450 美元左右。美国人在价格方面比日本人有着更强烈的敏感，这种价格差已足以让他们远离 SS。

世嘉终于结束了 SS 的血拼，在 1998 年末时发售新硬体“DreamCast（以下 DC）”，目标是二分天下。为了达成这个目标，世嘉在软件数量方面作了特意的充实。令人惊讶的是，日本国内有 321 家、海外也约有 100 家软件厂商加入 DC 的阵营，从主机发售前难以例数的软件数量来看，世嘉以 DC 为赌注的用意可见一斑。但是，其中还是有很多对 DC 的不安要素存在，指责意见主要来自：







1. 价格设定。PS、N64 都是每台 1 万 5 千日元左右的价格出售，因此 DC 从发售开始就要面临“硬件是赤字的觉悟”。

2. Network。DC 是将 Modem 置于标准配置内的。但在网络游戏粉墨登场之际，费用的征收方法，时间差等一大堆残留课题都需要处理。

PS、N64 再加上 DC 的新硬件大战确实非常令人关注。DC 的发售以及日后索尼的动作，将使电子游戏市场更加活性化。

第二节 软件市场

电子游戏与 CD 和录像带市场相同，硬件(主机)没有改进，软件(CD、录像带)就不能动。消费者购买电子游戏不是因为“硬件需要这个软件（如 PC 机)”，而是因为“想要玩这个游戏”。硬件的销量能否攀升要取决于软件，这便意味着现在已经是“软件中心的时代”。这个市场的主要特征，和与之相关的课题，叙述如下：

1. 膨大的软件数量

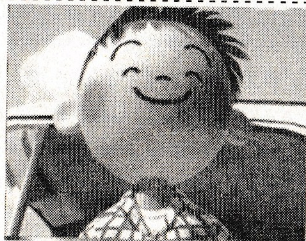
1998 年一年间发售的新游戏有 1096 部，平均一天出三部。当然卖得好和卖不好的软件之间有很大的差异。这其中多以和 PS 有契约的软件厂商犹为明显。



虽然小厂商的作品也有很不少，但精品却很少，很少能有像《御意见无用》这样的作品让天师喜欢

2. 相似的内容

游戏软件的作品数量增多了，但却并未见到游戏的设计故事的编排等等有实质性的变化。的确，从画质方面的确比 15 年前有了长足的进步。但是重要的“质”的部分、系统的进化种种却很少能看得到。游戏需要“质的变化”。

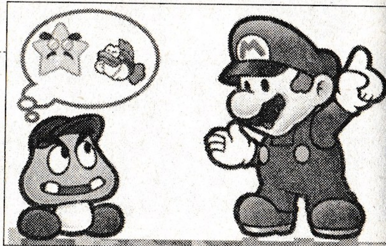


形式变化不少，《我的暑假》算是比较成功的。

3. 巨大的二手市场

CESA 共对大约 2311 家小卖店进行二手游戏软件贩卖的情况做了一番调查。调查结果表明，1998 年全年的二手软件销售增长率相比前两年有所下降。数量、金额都有所减少。其中数量下降约 30%，金额减少约 20% 左右。

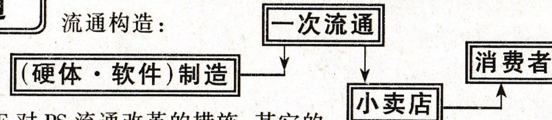
以上，就是对电子游戏市场硬件及软件市场的考察。但是，现含的电子游戏市场是由许多个与它息息相关的其它市场构成的。在下一个章节中，要将它们一一列举，分析整理其各自的特点。



第二章 电子游戏的关联市场

第一节 流通

电子游戏市场自有史以来一直遵循着以下的流通构造：



与此相对的是 SCE 对 PS 流通改革的措施，其它的流通渠道在去年也均有不俗的表现，列举如下：

1. 预约流通的渗透

以销售预约游戏软件为主体的销售手段。以 1996 年 2 月建立的 DG Cube(seven·eleren 等四社组成)在《FF Ⅶ》等大作的支持下，“预约购买游戏”的概念已得到广泛认知。

现在已不局限于游戏软件而扩展到 CD 和录像带的销售。而另一团体“ロ－ソン”则从游戏软件(完全予约制，无库存。硬件同样)和书籍、鲜花、门票预约等大额优惠开始实施。

2. 制造商直销的展开

例如世嘉，在本社的主页设有“SEGA Mail de Shop”的页面销售 SS 的主机、软件，周边机器，甚至 T－恤衫等等。软件制造商也开展同样的优惠措施，并开展了接受玩家的邮购进行直接送货上门等多样的促销手段开发电子游戏市场。



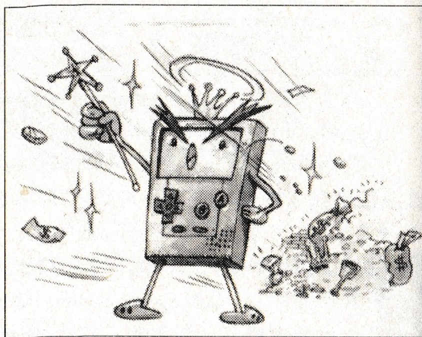
←明天或许随叫随到的软件提供服务将是基本的。

厂商头疼的二手货市场

二手市场是软件厂商近年来非常头痛的问题。游戏业团体如 CESA 在今年发动了“二手软件扑灭运动”。与此相对的是游戏软件的销售团体以 ARTS(Association of Retailers of TV－game Software) 等为中心实施的反对运动。二手市场争论的焦点在于著作法上的“颁布权”。著作权原先主要是应用于禁止剧场用电影胶片的复制，为保护制作者对作品的权利而制定的法律，以及对“电影的著作”的流通也必须受控制的权利的认可，这就是“颁布权”。极端的看法以“颁布权”为由断定二手市场违法，而比较通融的看法则认为其合法。前者当然是 CESA，而后者是 ARTS 的主张。

第二节 手掌机

迄今为止的携带GAME(PDA等)市场，任天堂的GAMEBOY(以下简称GB)一枝独秀的时代已受到动摇。新加入了SCE、世嘉、万岱、SNK…等厂商，未来将会发生较大的变化。在这里，仅举几种携带GAME机的特征的例子。另外，这里说的"携带GAME"，是和电子游戏同类的硬件加上软件机能相似的GAME，像"宠物蛋"等小型液晶GAME不在此列。

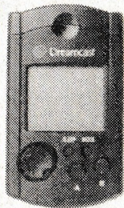


1.Pocket Station(SCE)



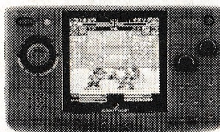
从PS用记忆卡发展而来的产品，既可以继续当作记忆卡来使用，更有专门的软件对应。可以将数据从PS主机上下载下来，还可以作为单独的GAME乐在其中。1999年1月23日发售，价格为3000日元。

2.Visual Memory(世嘉)



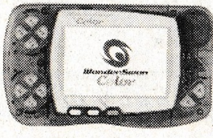
新主机DC的手柄内插入，也可作为单独的GAME来玩。也可以和另一个PDA相互交换数据，和DC的游戏软件也有互动。和PS的Pocket Station一样，兼用作记忆卡。

4.NEOGEO POCKET(SNK)



以和DC的互动为最大特征。其它还有世界时钟、日历、占星的机能，价格是7800日元，10月28日发售。

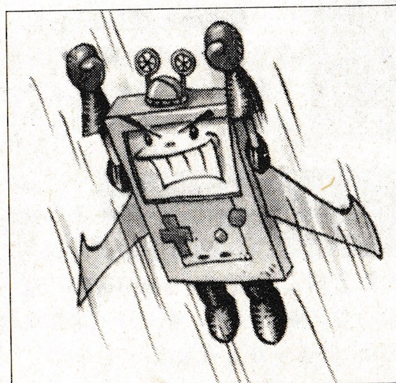
4.Wonder Swan(万岱)



比GB轻110克，更可以横竖两个方向操作，性能优越。价格是4800日元，1999年3月发售。

二手货市场 厂商头疼的

最关键的问题是，颁布权的权限，无限制的颁布权是否适用于游戏软件。其它的先进国家，在最初即使正规出售阶段也有颁布权不可涉及的领域，并以"Fast Sell Doctorine"的法律形成加以限制。二手市场不仅在电子游戏市场，同时在新闻、杂志、音乐CD乃至DVD市场均存在，按照马库罗经济学观点，它也是一个客观存在的市场，有其生存的空间。



和这些掌机相对应的，是任天堂在10月21日发售的GB彩色版"GAME BOY COLOR(以下简称GBC)，至今为止GB软件只能表示4~10色的色彩，有红外线通信机能等。和PS、DC的PDA一样，GBC也和N64主机有互动，价格是8900日元。携带GAME机具有可以在外出时随身携带随时游戏的特点，并且还可以利用数据交换，和朋友、家人的GAME机互动，优势是显而易见的。任天堂以外的企业，能否超越GB时代1亿台的骄人数字，将是十分引人注目的。

第三节 娱乐部门 Amusement

这个领域包括街机厅(Game Center)中的业务用电子游戏街机、Metal Gear(大型电玩)和UFO Catcher(抓抓)等相关机器组合而成的市场，其中特别以世嘉开发出的众多顶尖街机版游戏为甚。AMMA(社团法人为日本Amusement Machine工业协会)，AOU(全日本Amusement设施营业者协会联合会)及NSA(日本SC游园协会)进行的Amusement市场实况调查的结果显示，96年Amusement市场规模为1兆7466亿日元，比1995年增长7.7%。Amusement市场实际上已有超过半数产业和家用电子游戏市场相关联，它的变化将直接影响电子游戏业的整体动向。



世嘉是综合业务娱乐业的中流砥柱。

第四节 电脑游戏

《'98 CESA GAME白皮书》显示，去年PC用游戏软件份额的出货作品数为5,079部，金额在251亿1600万日元以上。可以看出，电脑游戏和电子游戏这两个市场是同一量级的。这两者，在21世纪将会有哪些变化呢？在此仅将电子和电脑游戏各自的优点相互比较：

1 价格 和电脑必须不得不升级相比，当然是电子游戏机的价格比较便宜。

2 处理能力 专为GAME而设计的电子游戏机在图形处理方面的性能自然遥遥领先于电脑。

3 人机友善的界面

和电脑的键盘相比，电子游戏小巧的手柄就简单易学得多了。相应的是，玩家对于游戏的上手也简单了不少。

4 法多样化使用方

在 GAME 之外的乐趣，例如作自己的个人主页等内容也日益多样化，普及化，PC 有其优势。

5 多人 PLAY 独乐乐不如与众乐乐

这一方面，电脑游戏的优越之处在于网上游戏，“谁也见不到谁”这一点恰恰是其魅力所在。电子游戏也在向网上发展，但至今普及率太低。





游戏和足球一样，多人玩才能获得更多乐趣。

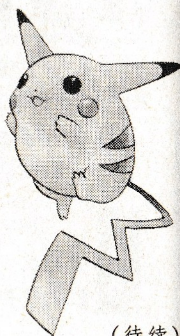


从以上的情况应该可以看出，电子游戏和电脑游戏正在用对方的优势互补，这其中以世嘉的新主机 DC 为一个承接点。DC 使用 WINDOWS CE 的操作系统，以此为基础的 DC 游戏可以向 Windows95 移植和反移植。DC 若想象 PS 一般普及，也必然和电脑市场的扩大紧密相联。而美国微软公司也一直以推广一般家庭所用的个人电脑为己任，着力开拓游戏市场潜力，这两个市场必将日益融合。但需要注意的是，在双方业内均有对游戏产业带有偏见的人存在。如何解决这个问题，将是日后重要的课题。

第五节 玩具

冈三经济研究所做的调查，1998 年玩具产业的市场规模在 1 兆 1800 亿日元，较之前年总体规模增长了 8.3%。

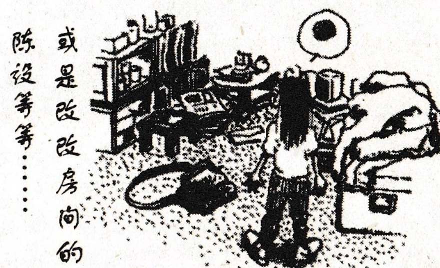
其中有七成以上与电子游戏市场相关联，显示出电子游戏巨大的影响力。一般玩具市场多以在电子游戏中登场的人气角色为主打产品。其中最引人注目者莫过于“口袋妖怪”，通称“PockeMon”。自从《口袋妖怪》在 GB 上登场以来，至今已连续刷新 N 次世界游戏软件的发卖记录了。而且连载《口袋妖怪》漫画的小学馆周刊《COROCORO COMIC》两年间每期销量超过 150 万部，甚至连和 Pocke Mon 相关联的食品销售商——永谷园也从亏损转为盈余。同时与之相关的小商品也轻而易举地超过了 200 种，在自行车、气球等商品上屡屡亮相。总体算来，和 PockeMon 相关联的经济效益高达 4000 亿日元以上。



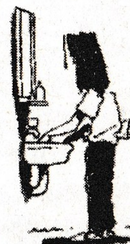
（待续）



不知道，需不需要像电视上的人一样，订一下新年新计划。



或是改改房间的陈设等等……



真的会转运吗？其实去年的运气也没有很差……

自闭少年……

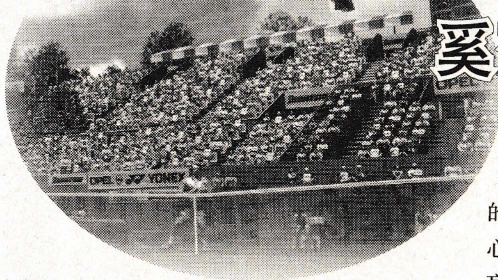




把不切实际的改变扔了吧，祝福一句『新年快乐』才是真的。



想一想，去年就想拿去裱的 LEON 海报到现在还放在箱子里。



火热的比赛 奚落的感觉

文/批斗专家－王紫烁

机种/ DC　责编/彩火

以前，我是个篮球游戏的FANS，因为喜欢打，喜欢NBA，所以对于EA的NBA系列一向情有独钟。尽管她在游戏性和操纵感上每每令人失望，趋于形式，但我却总是投入地玩完每个赛季。对于这种痴迷的现象，现在想想，却也可笑。因为我想玩下去的原因并不是因为游戏好玩得如何，而是源于那里有我太多的牵挂——联盟得分王、篮板王、助攻王……还有球队的成绩。可能是一种虚拟的使命感和自闭情绪，让我不断告诉自己那个量身定造的多边形NBA，是我精神畅游的世界。

买DC后，经彩火介绍，买了《网球》。感觉——漂亮。

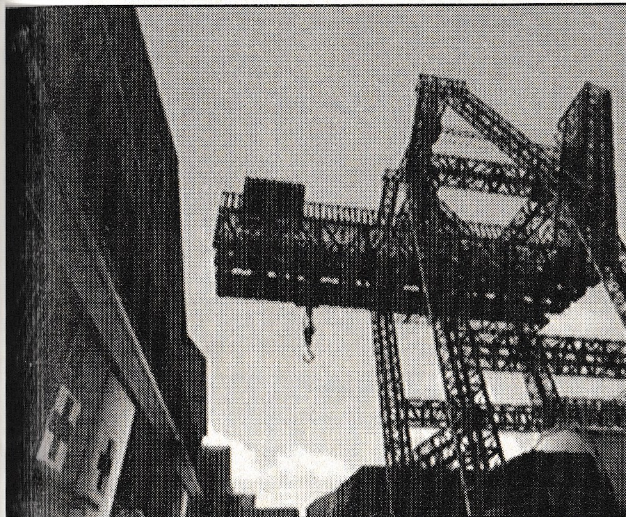
的确，"职业"机器的表现绝非电脑可比。但看着细腻到肌肤纹理的亨曼，心情却没有多大的起伏。因为在此之前，我对网球的了解仅仅限于规则和几个知名人物。所以我此时首先想到的是——如果这是一款NBA的游戏该有多好。

游戏毕竟是游戏，她的神奇就在于能够将不可能变为另一种可能让你接受。强大的画面表现、简单却变化多端的技战术，最棒的是那决策一瞬间的心理战，竟然令我这个几乎完全"网盲"的家伙同彩火鏖战了几个通宵——仅仅是想用压倒性的成绩摧毁对方的"颜面"。应该说这个几乎完美的网球游戏在系统严谨性和玩法对抗性上几乎可同一流二维格斗游戏媲美，而干净的画面又给人一种俊俏的美感。

但问题就在于独自在家的时候，我几乎没有欣赏她的兴趣。如果可能，我还是愿意在我的赛季上写下一笔。尽管《Virtua Tennis》提供了非常丰富的国际赛事和有趣的练习模式，但我现实中的乐趣并没有因为她而改变。我还只是看篮球，打篮球。因为篮球在现实中无穷的魅力，让我无法放弃对NBA的喜爱；而对NBA的熟悉，也让我热衷于投入到由程序生成的数字代码中。在那些看似枯燥的数字中，我能感到一种充实；在重复的比赛中，也总能感觉到漫长带来的刺激。这种感觉或许有些像玩RPG，但她没有那么沉重。

可惜，没有朋友，面对俊俏真实的"虚拟"网球赛事，实在找不到令我独自陶醉的感觉。可能因为我的身体与大脑留有篮球给予的快感，但对网球没有印象；因为我会崇拜乔丹，而不关心阿佳西。

文责/侃霸



莎木

以感恩的心态游戏，必有大收获

莎木，游戏史上从未出现过的新形态游戏。

你不可以拿一款传统的游戏来和它进行对比。诸如"操作感"一类的硬性评价指标在"莎木"中基本上是没有任何意义的。

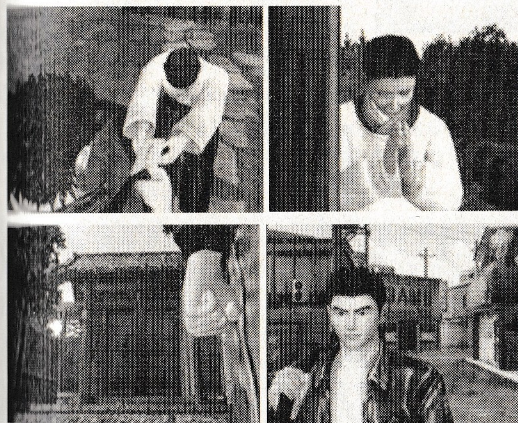
我想要表达的是，"莎木"是一款需要你去"体验"而绝非单纯去"玩"的游戏。

这一点十分重要。能否把握此点，直接关系到玩家能否从游戏中获得乐趣。

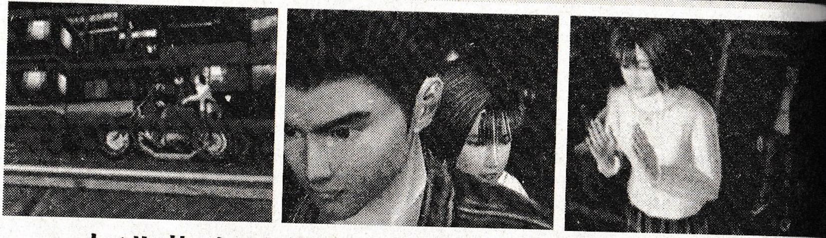
应当说目前的游戏制作环境足够优异，华丽的CG和各式原声BGM已经把许多玩家从平面时代一股脑地带入至一个"前所未见"的绚烂游戏世界——软件商们对于硬件的把握是如此这般透彻，而他们对于游戏的理解似乎也达到了一个空前成熟的阶段——"大作主义"这类词汇，诸位读者体会起来恐怕要比侃霸更深刻一点。

就是在这样一种背景下，"莎木"诞生，旋即遭到质疑。

姑且，我们把DC归为"机能比较一般"的游戏机，而"莎木"则干脆算是沾了"大作主义"光的游戏。这并不影响我们讨论问题。



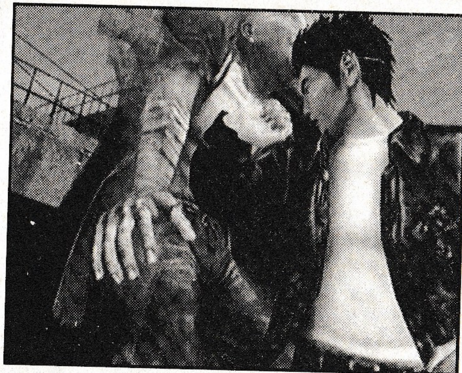
←超经典过场组镜。



走进莎木的“现实世界”，一切都将变好

前面指的“体验(experience)”，是建立在“现实世界”基础之上的，而“现实”正是莎木的核心词，统领着整个游戏。

记得一位“电软”读者说过这样的话，“融入方能感动，感动方能感悟”。而天下的游戏有成千上万种，对于玩家来说也许能接触到其中的几十种（盗版的话，接触到几百种也没什么稀奇)，就说不能都”融入“吧，被感动的次数肯定也不少。但是如果仔细想想的话，那些游戏实际上都是将玩家请进一个“虚幻”的世界中，无论厂商运用如何高明的手段使玩家获得感动，玩家得不到真实的感受。你只能发现游戏中角色在感情上的变化，完全体会不到他是在怎样的一个过程中，怎样“确实地”得到这些变化的。游戏中的许多事情你甚至是无法理解的。



↑武术是“莎木”重要一环。

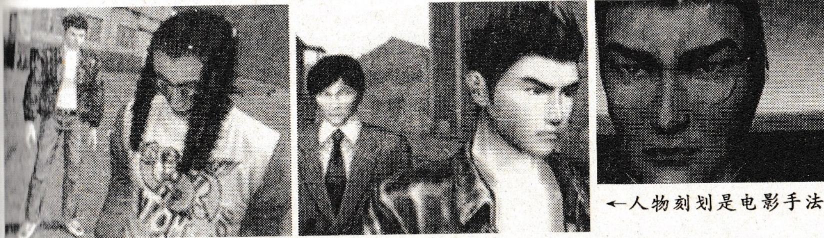
莎木就不一样了。它让你，玩家(!)，在真实的世界中，体验角色的“生活”。

游戏本来被制作人定义成 FREE (Full Reactive Eyes Entertainment)的类型，到了玩家那里被认为是 RPG。所以必须先搞清莎木和传统游戏的区别在哪里。

首先，莎木的游戏进行方式非常独特，在很多时候，它需要玩家像看一部电影那样去“玩”，你操纵的游戏角色即是电影里的主角；莎木亦很平淡，游戏中的一切事物，均与现实生活无二，由于没有哪一种手段能够像电影那样容易使大众对“某一故事”产生“近在眼前”的亲切感，所以制作者必然采用 MOVIE 运镜手法。“我看过 N 和豪华 CG，莎木的镜头表现不算什么”，对于一部分比较喜欢单独观看 CG 的玩家，想来是非常难以体会到镜头运用真味的，因为他们抛弃了游戏。而莎木全程(包括与人对话)却都是这种“CG”。



莎木的故事
才刚刚开始



←人物刻划是电影手法

再有就是剧情的安排。知道了游戏的核心是“真实”，就不会产生诸如“故事还没讲到哪儿，游戏就结束了”、“为什么会是这样的剧本”等等天真想法。莎木总不能像一般意义的 RPG 那样去编个“勇者与剑”的故事来给玩家看吧？在“1986”的年代设定下？

而在许多电影里，堪与“爱情”平起平坐的就是“义气”了，后者可从人性的另一侧面去吸引和感动观众(比如，科斯特纳和康纳利的“铁面无私”)。重情讲义的莎木选择包含“黑白两道”内容的题材，乃因比较容易使玩家产生心理上的共鸣(在真实世界里做“英雄”)。

莎木之壮大比起那些“剑与魔法古代机械文明世界”来，真是超凡脱俗地太多了。虽然二者的最终目的可能都是想让玩家去经历一番“内心情感变化”，但“真实”反而难做。

制作人的想法，我们不一定都能理解

游戏过于庞大，制作上麻烦，玩起来也麻烦：大量 QTE 事件还有玩齐的可能，想把所有的东西都接触一遍就不容易了（莎木中每一件物品均有存在道理）。不过制作者仍然尽最大努力将每一细小之处演绎到位——MAGIC WEATHER 巧妙地烘托了气氛，在交待剧情时游戏更采用“全电影镜头”即时演算辅以合适的音乐……我们大概能够感受到古董店的精致气息、在地下秘室寻找凤凰镜时的细腻心理变化、叉车手马克的温厚，陈大人的风采……但是我们，不懂日文。隐藏在精彩对白中的感动，到哪里去找寻呢？尽管，我们是把莎木当作电影来看的，而且“看”懂了？……

天语赞莎木

平淡的人生
持久的豪情
就这样完美结合
命运的捉弄
灵魂与肉体的伤痛
怎知不是一种恩赐

亲情、友情、爱情
就这样交织
疲惫的 HAZUKI 君呵
你可曾感受到一丝温暖

信念需要坚定
情义又岂能忘却
多舛的旅程
打造出一曲令人
荡气回肠的悲歌……



斑驳的油桶，蹒跚而去的人



高校题材的背后

文/Silence

机种/DC 责编/彩大·阳



又见到了这样一款冒充3D的2D格斗，对于其游戏性，实在不想多提。在这里留意的只是为何日本人如此重视高校题材。青春恋爱是不用说的，校园恐怖故事，校园热血格斗，甚至世界命运靠校园来左右都时常可见。如果换作我国的说法，那就是充斥了血腥暴力等不健康内容，那么日本的教育部门对此视而不见吗?奇怪。

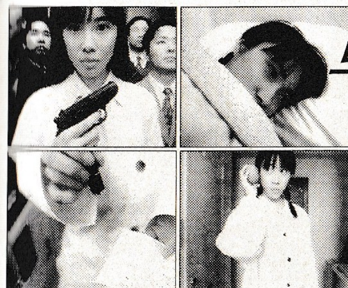
其实，要分析日本游戏中这类的选题，固然和面向的消费层有关（虽然日本玩家年龄层很宽）。同时，和日本的民族性格更是分不开的。

以前提起日本，似乎人们脑中最先蹦出来的一批词中必然会有“军国主义”，但这实质上是日本民族性格中“集体主义”一种扭曲的极端。大化革新，圣德太子将儒学引入日本，却并未完全照搬。其中的恰谈和入世被更换为禅余思想，忠孝节悌的封建纲常倒是一古脑儿学了个透彻。绝对忠于主上，绝对忠于统治势力，加上禅法“万物皆空“的混合，武士道忠君轻生的思想便就此产生。一旦统治者运用这点而挥舞起国家魔棒来，世间便多了“军国主义”的祸害。反映在现代的日本社会中，也有许多根迹可寻。比如在一家公司中，身为领导的课长就是比普通职员地位高上一等，命令绝对要服从。作为职员只有克勤克俭，努力上进。一旦“加官进爵”便即扬眉吐气。同时，忠于公司，视集体利益如自己切身关系，大多日本人都是这样生活的。故此“战死沙场”的职员大有人在。一旦公司减员，被迫离职而自杀的新闻，在日本也早已不算新闻。现在越来越多的人呼吁减轻日本人工作压力，但这是整个民族的性格，怎么减?

日本的高校教育无形中也在锻造这样的性格。对“前辈”的尊重是道德规范。整个班级、整个学校的集体荣誉感，也在各种比赛中体现出来。尤其重要的是，自小学起修四书五经，以此来为军国“大义”而服务。到了思想成熟期的高校，学子们将要担当社会的重任，便更需要视听指导，在娱乐中渗透思想教育。《私立正义学园》就是这样。同一学校的学生组成一队，迎接其他高校的挑战。找出高校中的罪恶，用正义公理和拳头去消灭它。这样一个看起来再平庸不过的主题背后还是深藏了一些东西。

玩家一定发现，在这款游戏中，“学园生活”部分比之格斗部分更为有趣。从少年培养由兴趣锻炼出的能力，并靠着“部”的团结来灌输集团概念，成为成人后一个不可抹去的烙印。

还有一点，敢于直面色情暴力等成人因素，并教会学生怎样用枯躁的正义来端正自己，而并不是藏着掖着反而使得学生心理不健全发展和“转入地下”，这一点倒是值得我们学习。



与时间赛跑，死与生的瞬间——《铃木爆发》

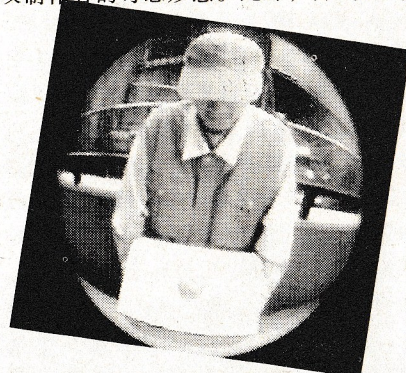
文/铃木 责编/铃木

“铃木爆发”是PS末期游戏中难得一见的清新之作。她既没有深奥的系统，也没有什么大背景，但她带给玩家的却是FF、DQ都难以拥有的轻松有趣。

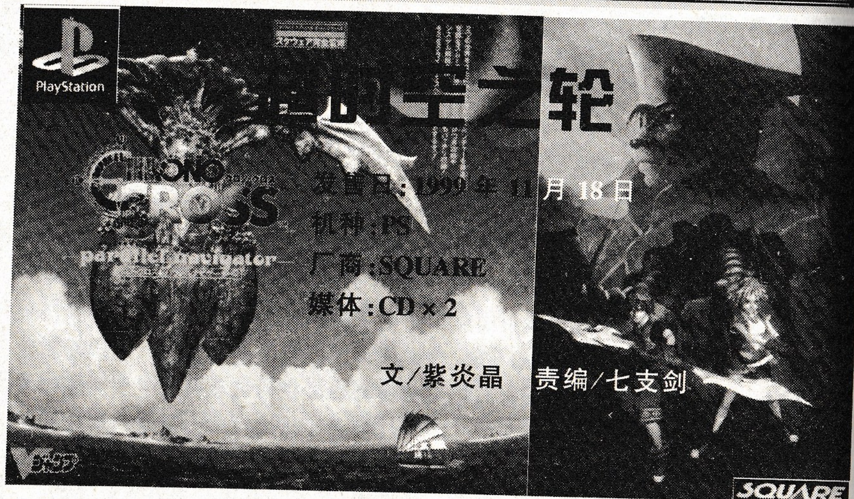
游戏的内容很简单，就是拆除炸弹。我们能看到的生活中的一切东西都成了炸弹！在使用仅有的几样工具把炸弹层层分解之后，还要面对一次“红的？还是蓝的?”的生死选择，而整个游戏也就是这一过程的不断重复，但越是有趣的游戏其制作理论往往越是简单，从“啪啦啪啦啪”到“DDR”，在这条闪光的轨迹上，现在又有了这款“铃木爆发”。

“拆炸弹”这一设计理念本身就集中了很多诱人要素。玩家在游戏中能够进行生活中接触不到的虚拟体验，就像尼古拉斯·凯奇一样拆除一个个毒气炸弹！听着计时器嘀嗒作响，其紧张感远胜与大BOSS遭遇。随着最后一根线路的拆除，那个四处留言羞侮你的家伙终于栽在你的手上了，一种好莱坞惊险片式的英雄感油然而生。如此简单的系统竟能把一堆游戏性满点的要素汇聚在一起，其构思的巧妙绝对让人折服。不怕没有好游戏，就怕没有好点子——那些只顾着给传统类型浓装艳抹的游戏厂商是不是也该多动动脑子呢。

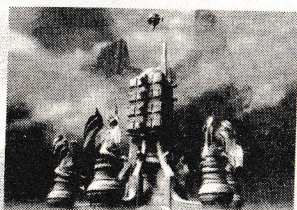
好点子还需好包装。游戏的界面清晰明了，图标、视角转换、操作音效都和设计理念配合得天衣无缝，使那枚炸弹仿佛真的尽在你的掌握之中。但炸弹的设计则正好相反，一个错误的动作就会让你在听到一阵刺耳的尖叫后轰的一声上西天(其实尖叫声比爆炸声更恐怖)。炸弹本身结构的巧妙与游戏创意的巧妙相得益彰，玩家在感到有趣之余，更会赞叹制作者的奇思妙想。此外，游戏的气



氛也非常古怪，甚至有点晦涩，CG画面的处理充满意识流的味道，人物的对白时而通俗至极，时而又像是在讨论哲学命题，而这种怪诞的风格最终侵入到系统本身——甚至连储存时都不让你喘口气。炸弹“海”和“月”的设计更是匪夷所思，不过笔者始终认为这种另类的游戏总要比随波逐流的“大作”更具诱惑力，也更加珍贵。



可叹、可惜，PS已经迎来了它的冬天，作为一名游戏玩家，虽然为之惋惜，但也只能面对现实。不过像XBOX、NGC、PS2、DC这样新生代力量的出现，足以填补PS的空缺。但是总觉得PS就这样无声无息的退出有点委屈，所以我想为它在游戏史上作个鉴证，而评论它的最好方法就是游戏，《超时空之轮》(《CC》)是我玩得最多的一部游戏(翻版8遍)，也是让我最感动的一个。因此就用《CC》为PS作个历史鉴证吧！



↑故事就是从这里开始的，也是在这里达到剧情的高潮部分。

《CC》基本上沿袭了它的上一代作品——超级任天堂(SFC)的《CHRONO TRIGER》的风格，合体技是其一大亮点。在《CC》中，人物多达44个，所以合体技非常丰富，加上当时PS的表现，完全能够满足一个人在视觉上的享受，配合上天衣无缝的音效，那种冲击是前所未有的。而且还可以随便选择一位角色代替主角出战，这样在合体技的表现上就更加丰富多采了。当然不可能随便挑两三个人就能出合体技，CD-ROM的容量毕竟还没那么大，不过探索各人的合体技是一种非常有趣的事情，自己发掘的东西才是最有价值的。

在剧情的上，《CC》同样是安排得非常紧凑，也非常宏大，这是SQUARE向来的风格。主角在表面上看似相同，而在实质上却完全不同的两个世界(HOME & ANOTHER)来回穿梭，并探索与自己息息相关的离奇事件，说简单一点就是控制自己的命运。大量的CG动画就是表现主角命运的最好手段，因此《CC》中的CG并不是用来给游戏造势的，它是用来介绍剧情的最佳选择，对于不





懂日文的玩家来说，通过CG动画来了解剧情是最恰当不过了。

从《CC》的系统上来说，我觉得翻版一遍后的加速和慢放功能是一大突破，它让人在了解剧情后，可以专心去体验游戏中的乐趣，因为《CC》本来就是一个需要反复去玩的游戏，这也就是它的游戏性，在了解了一遍剧情之后，一般不会再去仔细地看那些对话，所以就想快速发展剧情，加速这个功能就是为了满足人的这种心理，而慢放则是为了欣赏游戏的，不管从哪个角度去看，这个系统设定是非常成功的。

不知大家有没有注意到，游戏中敌人的等级是不会随着角色等级的上升而上升的，这样在进行第二、第三遍游戏时就不会像第一次那么难了，所以像我打到第5遍左右时，几乎已经是无敌了。就连“土龙岛”的那只隐藏怪兽也能轻松解决，真是有一种天下唯我独尊的自豪。不过从游戏性方面来讲，这其实并不是什么好事，因为好多魔法，包括许多稀有魔法都需要慢慢和敌人磨出来的，但是级数一高，哪怕装上最差的装备，打敌人照样一两下即死，所以游戏性就降低了很多，所谓有所得必有所失吗！真正完美的游戏是不存在的。

也许会有人惊讶，再好的游戏也不可能去打个8遍呀！那样多没意思。其实也不能完全说这种看法没有道理，因为游戏的本质是娱乐，只是在看法上“仁者见仁，智者见智”，就像有些人把游戏机视为“怪物”一样。也许我是太喜欢这款游戏的缘故吧，所以才会玩了一遍又一遍。如果还有人没有玩过的话，那真是太遗憾了。

在其它方面，如音乐、人设、召唤兽等，在《CC》中的表现都非常出色，而这些表面上的东西我想大家都已经体会过了，所以我就不再多说了。总之，《CC》绝对是一部值得珍藏的作品，它的游戏性重于画面，而画面也非常漂亮，只要你真正体会了，绝对爱不释手。我认为《CC》绝对是PS上的一个辉煌，同样也是游戏史上的里程碑。



正如紫炎晶所说，该部作品的人设非常成功，七支剑也是非常的喜欢，音乐也不错。

游戏的进化与融合



玩《GUN SPIKE》有感而发……

机种:DC　文:麒麟　责编:KYLIN

你可以拒绝ACT游戏,你也可以拒绝STG游戏,但是,当《GUN SPIKE》摆在你眼前的时候,你不能拒绝,因为你没有理由拒绝。除非你已然发誓不再碰任何游戏,否则,你一定要玩玩这部游戏。

并非是因为它是彩京的作品,也不是因为它是嘉富康的游戏,更不是因为它是两者合作下的产物,而是因为这部游戏是一种象征、一种标志。它象征着动作、射击类游戏并没有甘心于生存在RPG、AVG的"夹缝"中,它标志着动作、射击类游戏正在崛起,不会再默守陈规,此次推出的游戏就是代表了两家厂商准备为"没落"的动作、射击游戏出口气,一种新的制作理念、新的想法正在酝酿之中。尤其对于热爱此类游戏的玩家们,《GUN SPIKE》则是救世主,是可以带来全新感觉的划时代巨作。虽然它未必可以担起这么大的重任,但却是玩家的希望,也许只是幻想。

毕竟已是新的时代。无论是玩家还是厂商,都不希望动作、射击类游戏的水平仍停留在十六位机的水平。彩京的《武装飞鸟2》、《1945 Ⅲ》的画面的确非常靓丽,但是玩法仍停留在以前的水平没有进展。除了画面更为混乱外,除了系统更为复杂外,可以说完全没有变化;而嘉富康的动作游戏则更是凄惨,在1997年用CPS Ⅱ推出了一部《BATTLE CIRUIT》遭遇失败后,便没有原创的动作游戏推出(为土星移植的《龙与地下城精选集》不算在内)。原因有几点:

一、画面没有进步。

二、系统没有改变。

三、二维游戏不再受欢迎。

显然,这几年,除了世嘉外,没有几家厂商有动作游戏受到欢迎(世嘉的《SPIKE OUT》、《僵尸复仇》等是近几年动作游戏的代表作品了)。而世嘉的这些受到欢迎的游戏都是三维的,感官刺激甚是强烈。可见,游戏的进化迫在眉睫。而这部《GUN SPIKE》正是进化后的作品。

应该说,《GUN SPIKE》是一部出色的作品。它的出色源于两家厂商对游戏方面的理解与认识。相信,业界不会再有别的厂商比他们更会做动作、射击游戏了。毕竟,二者在动作、射击的领域可



勿以销量论输赢

——从《十八轮大卡车》到街机移植作品



文/责编:KYLIN

当日本DC志中清清楚楚写着《十八轮卡车》的销量时,我真是十分惊讶。不到两万份!是这部作品移植度不够吗?显然不是。本作的完成度是值得肯定的,画面方面表现超高,发挥DC机能百分之八十以上不止;是游戏不好玩吗?有玩过的玩家最有发言权,绝对是好玩没话说(若没玩过者,大可不信我)。那问题到底出在哪儿呢?

要说清这个问题,我们则不能不加以分析既下定论。显然,街机作品的不吃香是在当今市场环境下造成的。街机市场本身的萧条萎缩与家用机市场的不景气是罪魁,而玩家对于街机移植作品的游戏欲望已经降至史上最低则是祸首。



想像一下1995年底SS上的缩水移植作《VF2》的发卖热潮吧。月间销量突破120万份,总销量达到近200万份,今天看来简直是天文数字了。PS2的《铁拳TT》总销量不及五十万份,而DC的《VF3tb》则是在加廉价版后才有近四十万份的销量。那时的街机游戏移植作的狂热人气已然不在。当然,不能说没人买就是

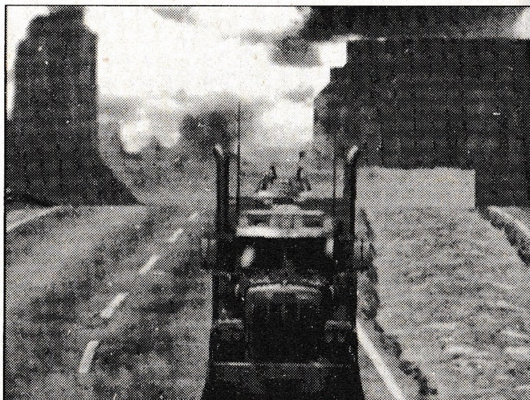
以说都是老大级的。

以DC及NAOMI的画面水平,无论如何是挑不出毛病的。尤其在接上VGA后,画面的细腻程度让人惊叹。虽然,游戏中每关的版图非常有限,而且也很短,但是战斗却十分激烈紧张,每版的敌人都不会让你有喘息的机会。最让我满意的就是游戏的玩法,既可以拳脚相加又可以舞枪弄剑,而且不同的组合可以使出不同的连击,还有必杀技可用,一旦打起来会相当华丽。其中的街霸嘉米的连击组合也与格斗版中的一样,真令街霸迷兴奋不已。总的感觉两个人一起玩比一个人玩要更有乐趣,这点相信不会有人提出异议。

对于这部游戏,很久没有玩动作、射击的玩家相信必定会十分过瘾。请把难度调高,进行练习,游戏中的乐趣会越来越多的(麒麟在最高难度中已可以打到第七关了)。对于玩家来说,真是应该多出一些这样的游戏,急切盼望续集的推出。

坏游戏。事实上当今游戏界很少有游戏能像当年那样大卖了，许多非常出色的游戏甚至只卖出几千份，能突破十万份的游戏基本上就算是非常非常不错的销量了。对于游戏本身似乎不太公平，但是，在当今业界哪有公平可言。以PS为例，每月有近四五十款的游戏推出，但显然，市场是有限的，能从中胜出的软件必是宣传广泛、极具创意、有质有量且颇有人气的作品。其中也必然有一些制作出色的，但却是小厂商没有名气的作品，这时若是碰上人气作品则必然是失败的下场。

需要注意的是，以上举例仅是指那些原创游戏，而对于街机移植作则是比这个下场还惨。给人的感觉就是似乎人们对于在街机上可以叱咤风云的街机大作兴趣极低，态度冷淡。这样看，想来《十八轮大卡车》近两万份销量应说是还算不错了。至少，世嘉没赔。但是，也赚不到什么钱才是真的呢。所以，销量仅是一种供玩家参考的材料，对于我们不必太过认真。日本大卖的游戏到了我国玩家中不一定会引起反响。相反，在我们玩家中人气极度狂热的游戏到了人家那边则可能是根本没人玩。这跟文化背景也有关系，日本人气无双的《DQ7》到了我们的手里则成了鸡肋一块。而这《十八轮大卡车》在我国玩家中倒成了香饽饽，几乎DC玩家人手一盘（当然是银碟）。



有时候事情就是这样令人哭笑不得。对于这一切，只能用“残酷”二字来形容。尤其是对于世嘉，这两个字已是“习以为常”了。

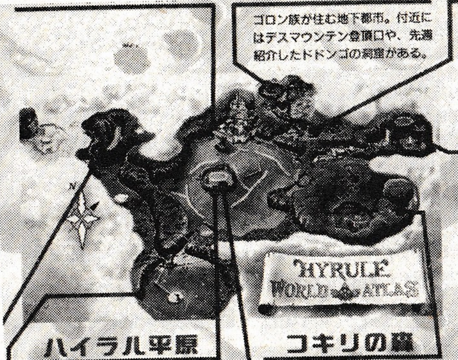
近期的焦点是世嘉的NAOMI2基板，没想到世嘉竟会开发出这等强力的基板。问题是世嘉今后是赚是赔？今后的街机市场到底还有多少潜力？这一切只有世嘉才能给我们答案。至少，这一次街机的水平又会拔到一个新的高度。到时最有趣的就是NAOMI2与PS2的互换板“系统246”之间的龙争虎斗。到时，也是PS2的多边形数字具体水平显形的时候。1000万对6600万！倒要看看他索尼如何自圆其说。6600万多边形？是真是假不言自明！

街机产业虽然面临困境，但显然世嘉仍是不肯吐出这块肥肉。能跟世嘉斗一斗的也只有南梦宫了。这一次世嘉是否仍会坚守阵地呢？相信没有问题。街机业的复兴何时才能到来？也许那时街机移植作品的人气必将有所复苏吧？一切，有待时间的验证。至少，那是一份美好的希望。至少，我们热爱游戏。

笛声难忘

——评《萨尔达传说64》

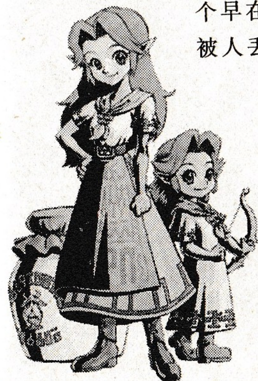
文/Hansir
机种/N64
责编/彩火·阳·



关于N64这个机种，争议颇多。有人称其为“精品机种”，也有人认为其使用卡带作为媒体简直就是“历史的倒退”。但真正接触到它的人有多少呢？恐怕绝大多数玩友都是心知肚明。因为众多复杂又简单的原因，N64在我国发展困难，也因此使许多玩家与一些优秀的作品失之交臂。

《萨尔达传说·时之笛》就是其中的精品。

之所以这么说并不是因为它是日本游戏史上首个“满分游戏”而刻意的吹捧，确实是因为其深刻的内涵使我至今仍不能忘怀。《萨尔达64》所讲述的故事无非是一个少年为保护自己的家园而与凶恶的魔王战斗，自己也不断地成长，最后终于将魔王击败，使世界恢复了和平。这样一个故事，在我们看来是个早在若干年前就被人丢弃的“俗套子”。但经过任天堂的刻画与雕琢，就没有那么简单了。



若论N64的机能，要比PS等其它几部次世代高出许多。但因为它使用卡带作为媒体，使容量方面受到极大的限制。而放弃华丽的画面表现和声音表现，加大游戏的可玩性是任天堂的明智之举。这也是任氏从SFC转入N64以来的一贯风格。尽管如此，《萨尔达64》的画面水准仍然不俗。我们在屏幕中看到的是较为圆滑的人物形像，十分流畅的人物动作和一个富有生气活力的世界。



当然，这一切都是为更多地表现故事情节，突出人物的个性，世界观等所做的铺垫。游戏开始时，主角克林从沉睡中醒来。他望望窗外，深深地吸了口气。阳光从窗外照射进屋中，小鸟歌唱，他推开屋门，准备向世界挑战，开始他的冒险……这段情节的交待，完全没有动用什么华而不实的CG动画和那些所谓的

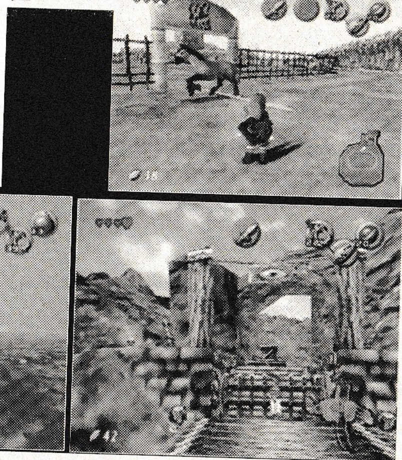
"特殊效果"，但仍能使人感到十分舒服与自然。也许这是任天堂的一贯风格所致。在游戏当中每一处细微的描写刻画，无一不体现出任氏在制作方面的独到之处。无论是整个的世界设定，人物性格特征的描绘，剧情的把握，各个人物之间的关系体现，都证明了任氏这位昔日老大的实力。

游戏的类型为A·RPG动作要素自然不可缺少，但在许多同类游戏中能做到像《萨尔达64》这样动作性与故事性两者同时兼顾的确实不多，这也是这个游戏最伟大之处。游戏从主角的实际生活出发，反映这个世界中的客观事物。不同的景物，不同的人物，这一切都与主角悉悉相关。通过主角与这些事物的接触，能够将一个博大美丽，充满着浓郁的"文化"气息的世界解析得淋漓尽致。这一点可不是仅凭有多高的"技术"所能做到的。

近年来的RPG，逐渐趋于一种程式化设计。无论是哪个厂商的哪部作品都有一种"仿佛"从主线剧情为主，而又带有其它游戏类型中的成分的感觉。其实这样做的本意是想提高游戏性，使耐玩度大大增加。但如果把握不好这其中的平衡，失败是自然的。《萨尔达》在这方面所取得的成功是同类游戏的典范。在整个庞大的故事中，主角所拥有的自由度很高，你既可以去拼命赚钱来满足自己的腰包，又可以去世界中冒险寻求乐趣。在游戏中每一段情节的触发，给人的感觉是主角在冒险中，偶然遇到的，并没有通过"某人的指示，去完成某项任务"。不知不觉中，使玩家融入到游戏当中去，丝毫没有感到"俗气"与"气味"。

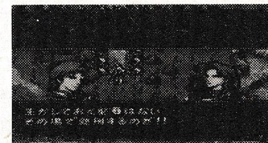
游戏另一特色就是带有部分解迷的要素。玩过《萨尔达64》的朋友可能都有一种感受：在游戏当中经常会死里逃生，转危为安。在某个地方，你被困住，无计可施，正当你要按下RESET键时，你也许突然想到"会不会是那样"，而后你便拿起你原来认为毫无意义的东西来试验。啊，果然如此。类似这样有趣的设计在游戏中随处可见。如：利用草棍点燃火把使机关升起，用弓箭射掉半空中的蜘蛛等。这样巧妙的设计加上感人至深的情节描写，再有一些气氛的渲染，怎能不使这款游戏大红大紫呢？

有人曾经为《最终幻想8》而买下PS，也有人为了《创造球会》、《莎木》等买下DC，那么为了《萨尔达64》买下N64，值！





ファイアーエムブレム
永恒的辉煌
永远的火炎纹章

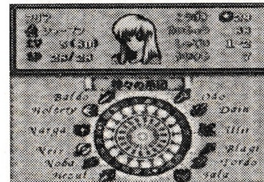


文责：黄金莱因

大约是在93年，我接触了一款当时令我十分诧异的FC游戏《火炎纹章外传》。当时之所以诧异是因为那超流畅的战斗画面和精美的人物设计，（不要笑，当时大家主要也就看这两方面）。上手一玩，立即着了魔似的，一发不可收拾。连续打通了4次，从此之后"火焰纹章"这个名字就深深的印在脑海之中了。



过了几年有了SFC后，自然要去玩SFC版的火炎纹章，但是感觉并没有比FC版强力多少，难道任天堂的S·RPG招牌作品就这种水平？很快96的超大作《火炎纹章－圣战系谱》使我不得不承认，任天堂就是不一样！可以毫不掩饰的说，我个人认为圣战系谱是史上最强的战棋类RPG游戏，无论在剧情、人物、音乐、战略性等等方面，至今我还没有发现超过它的。游戏的剧情设定的非常庞大复杂，整个游戏过程就像史诗一般宏大，每一次玩都热血沸腾，每当历尽千辛万苦的攻下一座城池，感觉是那样激动与兴奋，每当一位同甘共苦的战友倒下，心中也非常难过，就好象真的置身于此游戏之中，参加了神圣的圣战之中去了。我可以在此断言，这种感觉也只有真正追求游戏性的任天堂可以作的出来。此后虽然在PS、SS等等机种上都推出了数不胜数的类似游戏，但没有一部能玩出当年"圣战系谱"的感觉来。所以说任天堂的功力绝非一般厂商能达到的！



现在的S·RPG游戏可以说随便那一个画面要比"圣战系谱"华丽10倍，战斗画面音效不知提高了多少，并且一定会有华丽的CG动画烘托情节。但是，真正想圣战系谱一样严谨并且有内涵的作品有几部呢？为什么一部96年的仅仅32M的作品如此的吸引我？我想这个问题不用回答，真正明白游戏存在价值的朋友都明白。游戏不是用华丽外表包裹起来就会赢得好评成为经典的，游戏之魂是游戏性－那种让你在游戏中感受现实生活中感受不到的东西，一种吸引你玩下去的力量。

因此，一个游戏尽管很华丽，但是如果失去了游戏性，就像失去灵魂的行尸走肉一般。也正是因为如此，我非常怀念当年的感觉，希望能在NGC上找到火炎纹章的最新作！希望它能让我重新找会当年的感觉！



壮志凌云
——《皇牌空战 3》

文/W P
责编/咬人的熊猫
机种/PS

《皇牌空战》系列一直是南梦宫几大招牌大作之一，而《皇牌空战 3》则把 PS 的机能发挥到了极限，让玩家充份体验到了那种驾驶各种现代化战斗机翱翔于蓝天白云之间的快感！

《皇牌空战 3》是一款以座舱驾驶各种超现代化战斗机来与敌人作战的摸拟游戏。玩家作为一名战斗机驾驶员，驾驶着各种世界上知名的超现代化战斗机和各种还处于设计研制阶段的未来战斗机去完成各种各样的任务。在《皇 2》取得巨大的成功后，南梦宫经过细心完善的准备终于在 PS 上推出了本作。虽说主机并没有改变，但由于开发人员已经完全掌握了 PS 的各种性能，所以本作无论是画面、操作感还是各种特效都极为出色。

首先，在画面的品质上有了很大的提高。游戏中的各种战机都是以现实的战机为蓝本制作的，所以无论是外型还是各机性能都是真实的。此外游戏中还加入几款还处于设计阶段的未来战斗机(当然还有隐藏的原创战机)。在游戏中设计人员对森林、城市、基地等各种自然景物和建筑物的描绘得相当细致，当你驾机超低空飞过城市上空时甚至能够看见地面的路灯。再有就是在地形的设计上也更为真实，各种景物间的高低差也极为真实。

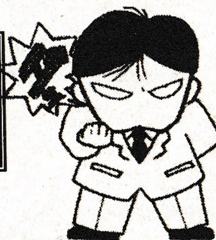
在操作方面，本作采用了和真实的飞机相同的操作方式，与上作有了很大的改变。虽然在难度上有了一定提高，但当玩家完全掌握后就能彻底地体验到其中的乐趣了(建议使用振动手柄上的小摇杆)。

本作的另一大特点就是各种特殊效果的作用。玩过本作的玩家一定都知道，游戏中当你的飞机在空中加速飞行时会看到气流一道道的从你的座机旁滑过；当你的座机在做俯冲时的那种因重力而加速的感觉；战机在作超低空飞行时引擎巨大的声音和气流所激起的尘土、水花等许多特效都让玩家有一种超真实的感觉。

当然本作在剧情设置和 CG(尤其隐藏的飞碟型飞机击毁海岛都市的那段)等方面也都极为出色，但在这就不多说了。总之，本作应无愧于 PS 上的超级大作的称号。



大家好，又见面了。好象上个月的废话有点作用，不但有更多玩家向评论投稿，而且稿件质量也在不断上升。希望这种状况能继续保持和发展下去。OK，还是我写少点，你多说点的好。



遥远的绝响
——有感于“龙骑士传说”

文/上海 樊峰

在未接触《龙骑士传说》之前，我一直沉溺在《FF8》的幻想里。直到一天，好友告诉我，试着去玩一下《龙骑士传说》，你将有更惊奇的发现。怀着对 FF8 的拥戴，带着对《最终幻想》作品以外的排斥和不屑一顾的神情我走进了《龙骑士传说》的世界。而就在我听完片头音乐的那一刻起，我被它的魅力征服了。

我自始至终带着激动的心情打败最终的 Boss。也许别人难以理解我对这款游戏深爱的程度——在我心中，一直渴望触及达特与席娜之间感情的缠绵，一直幻想成为洛伊德式的英雄。在看完结尾动画的瞬间，我哭了。因为这款游戏带给了我生命想要的全部。

也记得在来上海之前的那个晚上，我享受了一夜《龙骑士传说》的开场音乐。那种空旷、破裂、凄美、宁谧旋律的交织，加上波澜壮阔、浮想连绵的开场动画，迫使我睁着眼睛做了一个有关于“龙骑士”的梦。我甚至愿意相信“龙骑士”的传说是真的。不是因为它构建了我们这一代年青人的梦想，逾越了所有传奇色彩的高度，而是玩家在洞穿这款游戏同时，都自然不自然用一种违逆的心理去体会《龙骑士传说》带来的激情和感动。虽然它只是一款游戏。

如今因为工作，我不得不和 PS 暂别。《龙骑士传说》也不得不存入记忆。但传说的神话却只能让我更加“怀念”一万年前地球上的那一场惊心动魄的龙骑士大战。那里有我们幻想中塑造英雄的必经历程，有我维护和平的男儿梦想。也许梦想永远不会实现，也许几年后《龙骑士》会逐渐失去光芒，被人遗忘，但我依然会庆幸当初对这款游戏最美丽的发现。它使我在每一次对剧情的回往中，都可以淋漓尽致的挥洒我现实中想要的狂妄，并在这种狂妄中纵深为一种思念。



如果有人要我证明我喜爱这款游戏的程度，我可以告诉他我这一生只会用一个网名：“洛伊德”，并给他讲一个曾经发生在地球上，一个有关于《龙骑士》的传说。

阳言：对玩家而言，好游戏就等于好书，就会给自己留下深刻的印记。所以，往往一部真正优秀的作品登场后，总会在一些玩家的心中留下记号。这个记号或许会随时间的流逝而失去耀眼的光芒，但总会在你挖掘它的时候告诉你它对你的价值。

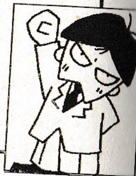
令人深思的内涵
——不朽名作《龙战士 4》

文/浙江 王佳

作为一件艺术品，她不仅要有美丽的外表，而且要有丰富的内涵。大家会发现这次《龙战士》的副标题是“不变的人”。玩过的朋友都知道“不变的人”指的是龙族，它们永远都不会变，有年龄，但却永远不会死。它们被人们称为“神”。从很久以前开始到现在，“神”守护着世界。有些人将“神”召唤出来仅仅是利用它们的力量来满足自己的私欲。作为“神”的“不变的人”降临到大地之上，给人类带来的并不全是幸福。人们在利用“神”的同时也影响着“不变的人”。有的“神”走上了正义的道路，也有的“神”走上了向人类复仇的道路。

人类究竟需不需要“神”？要回答这个问题就必须先知道到底什么是“神”。“神”是什么呢？其实世界上根本就没有，只不过是由于人们想要做一些超越常人能力的事情，需要借助一种超越常人的力量造成的。作为拥有这种力量的，可以说是“不变”的人，自然就成了人类心中伟大的“神”。人类不需要“神”，在面对困难时人类所能做的仅仅是依靠自己，而不是虚无缥缈的“神”的拯救。人类不需要去制造“神”。我们所面对的灾难往往来自我们自身，其实就算人类制造了“神”，那也只是人类自身欲望的一种畸形幻想。依靠“神”的力量改变不了自己的命运，只有依靠自己才能改变自我。过去的世界因为有“神”而动荡不安，现在的世界会因为“神”的离去而平静吗？你不知道，我也一样，因为这种走向完全取决于你自己。

阳言： 其实名作之所以不朽，关键在于能够给玩家在精神上留下怀念，这和读本好书，看部好影片的结果是一样的。只要真正投入了游戏，你就能为之感慨。



扬长避短
——浅谈 SS 版少年军团

文/新疆 方思源

此部作品登陆 SS 是明智之举。对于这个 3D 功能先天不足的主机来说应大加赞扬。战士的主线剧情决定了画面，用假 3D 代为表现实属高明。《少年军团》将 SS 机能发挥的淋漓尽致，魔法画面即不朴素又不奢华，即不特加渲染又不是置之不理（处理）。剧本好不好，我不下什么结论，自有公道。单说制作思想就让我赞不绝口。对于 SS 的性能将其扬长避短，扬双 CPU の长处，读盘快，画面切换不必久等；避 3D 图像之短，以假乱真。和《樱大战 2》的 CG 有异曲同功之秒。

正是这部作品，我才明白“尺有所短，寸有所长”的道理。人物刻画虽不细致，但也绝非等闲。但人物动作让人不敢恭维，略显僵尸风采（太不自然了）。

阳言： 先对摘用来信抱歉。登用这段，是因为他能够客观地观察和分析了这部作品的独有因素，而客观地入手每部作品的特点，是抓住游戏真正益处的正法。对任何游戏都用画面、音效这些套路去套用，只能让你最后淹没在重复叠加的词语中。





家族历险记

回运行机种：PS
回发行公司：德间书店
回发行日期：1999 年 6 月 24 日

推荐理由

①滑稽的人物形象和动作
②高难度的操作及压迫感
③简单纯朴的游戏目的
④离奇的突发事件

责编/七支剑

序： 由于我发现了一个非常好玩又另类的游戏《家族历险记》，比起其它的另类游戏简直具有压倒性的优势，所以这次就由七支剑代替彩火来主持另类游戏坊。（彩火：不就是打不过你吗，哼！看锁。）

UNLOCK……

不知道大家有没有碰到过怎么玩都玩不下去的游戏呢？其实这种情况只有在动作游戏中才会遇得到，因为这完全是体现玩家水平的游戏类型，如果某个方面达不到游戏的要求，那玩起来就有点困难了。不过只要练到一定程度的时候，翻版倒也不是很困难，只是这样就失去了游戏的乐趣了。这次七支剑要说的这款另类游戏（ETC）《家族历险记》就是属于比较难的游戏，不过绝对值得挑战。

这款游戏从封面开始就非常引人注目，鲜黄的底色再加上一个喷烟的红色人头火山，让人一看就很难忘记。也因为这样…七支剑忍不住好奇地把它买回家了。开始玩以后才发觉这款游戏真是让我又爱又恨啊！爱的是游戏的故事发展会让人想要一直地玩下去，而恨的是就算七支剑再怎么努力还是一直 GAME OVER。其中最让七支剑最疑惑的就是，同样是连打，为什么我按起来就像是慢动作一样呢？

先跟大家介绍一下这款游戏的目的跟故事情节吧！一般的动作游戏，都是要一关一关打倒魔王、解救公主之类的俗套，而“家族历险记”的主人公们却不是想解救什么公主的英雄角色，他们只是一个平凡家庭的四位成员，而他们的目的就是“回家”。

游戏的片头动画非常精彩，内容就是描述主角们是如何地不幸。例如：被外星人绑架、坐电车遇到炸弹、去银行遇到抢劫…另外，还有一只巨大的粉红色熊熊布偶会循着酷斯拉的路径破坏东京。这段动画的刺激度绝对不输给任何动作影片的高潮片段喔！

↓成功的过了一关，不会过多久，下一件倒霉事就会发生了。



游戏的故事是发生在一个有某艘宇宙船正逐渐飞向地球的早晨，而当主角棚祭一家人都正在客厅里吃早餐时，最

年长的棚祭奶奶突然开口对大家说，今天是她80岁的生日，然后她要求大家今天一定要早点回家，因为她要做每年生日都一定有的"那个"，不过很明显全家人都不记得这件事，所以…就看见种男爸爸为了掩饰尴尬，说了一些言不及义的话。不过就为要庆祝老奶奶的生日，家里的其他成员：种男爸爸、悦子妈妈、莉莉香姊姊、小刚弟弟都一定得在规定时间内回到家里。

这样的游戏看起来好像很普通的样子，可是，好戏还在后头呢！游戏的第一关就是爸爸种男的回家历险记。当种男爸爸在办公室里打瞌睡时，突然传来广播声提醒大家下班时间快到了，要所有的社员一起做一段消除压力的体操。于是，刺激的游戏就开始了。第一次玩时，七支剑还以为就是按按几个钮做



一段体操而已，没想到这却是一段清凉有劲的快歌热舞，而毫无节奏感的七支剑就在完全跟不上节拍的状况下被GAME OVER了。幸好七支剑还是有恒心毅力的，在锲而不舍地努力下终于完成这段热舞。没想到在舞蹈结束后，隔壁的工地却出事了，一颗巨大的铁球因为作业不慎的关系滚进了种男爸爸的办公室，在这里游戏的反应也十分人性，当危险来临时大家都只顾着自己逃命，没人想到要叫刚跳完舞、一副累憨模样的种男爸爸一起逃，所以不幸的主角种男爸爸落得被大铁球追着四处跑的悲惨下场。

而种男爸爸到底有没有逃过大铁球的追击！答案当然是有！毕竟，七支剑是非常有毅力。不过才不会告诉你我被GAME OVER了几次才过关的。至于…不幸的种男爸爸接下来会遇到什么样的危机呢？嘿嘿！我先保密…后面的难关就请各位功力超强的玩家们，亲自去解救种男爸爸吧！

其实本作是由很多像前面提过的迷你游戏所组合的，几乎接触过的游戏种类在这里都玩得到。而这些迷你游戏的种类大致分两种，一种是考验玩家的反射神经，另一种就是考验玩家的智商。游戏里还有一个十分体贴的模式可以让大家随时重玩您喜欢的迷你游戏。另外这款游戏还可以让两个人同时玩，让在一旁看你游戏的朋友一起参与你的游戏喔！不过，参与的方式并不是大家以为的互相帮助过关或是对打。第二位玩家使用的2P摇杆只能在第一位玩家游戏时按按钮发出喝采声或是掌声为他加油，而且这些掌声出现的时间是不是时候，还会影响第一位玩家的得分喔！。

另外，"家族历险记"在计算主角生命时，并不是使用一般游戏常用的体力值，而是"压力"。毕竟主角棚祭一家人都是普通人，要他们突然领悟出什么绝招…那是不可能的事。所以他们就跟一般人一样，在没有压力的情形下，反应跟动作都会很快且确实，不过要是让他们累积了过大的压力，不管你怎么使尽按钮他们可是会跑也跑不动喔！而且压力过大、超过容许值时，就会见到红色的火山人头在画面上四处飞舞，然后就出现选择重玩或放弃的画面了。

看完上面的介绍，相信大家都应该知道这是一款看似平凡，却在平凡中处处充满惊奇的游戏。在你解决了关卡后，绝对想不到接下来会发生什么样不可思议的不幸事件，除非你能够一关一关地破下去，帮助四位主角平安到家，这样才能解开本作的最大谜题，就是棚祭奶奶想做的"那个"到底是什么？



相信已经有人迫不及待地想玩玩本作了吧！那就不要等了，赶快去找来玩吧！

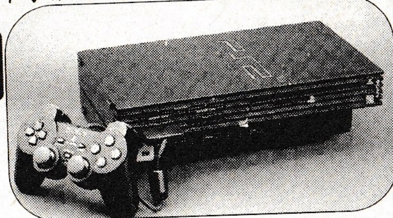
本文摘自：台湾省杂志《SG周刊》49期

SONY的痛处 PAIN

文/路人K

阳言：尽管当前PS2势头强劲，但从已有大作表现看来，似乎始终未能从技术上让玩家满意，而这种不满也早以成为软件商们指责索尼的重要缘由。今次让我们再次提出这个话题，以开发商们的视点出发，来剖析一下这个号称超级娱乐终端的"七寸"之处。

"好用"比"强力"更重要



早在1999年，一些先接触到PS2开发工具的美国游戏厂商就明确表示：PS2游戏开发环境难度很高。如以开发"弥赛亚（Messiah）"闻名的Shiny Entertainment总裁Danid Perry就曾明确表示——PS2的绘图芯片显存只有4MB是根本不够用的；而PS2独特的硬体架构很难发挥真正水准。但当时大家都把他的话当成耳边风。

或许有人会问，PS2到底是哪里难开发了？4MB显存虽然不够，但高达2056 bit的显存带宽应该能补足这点不足啊；此外，SONY也在跟一些开发Middle Software的厂商接洽开发PS2套装软件，这使得PS2开发环境应该没厂商说的那么糟糕吧。

其实这都仅仅是消费者的一厢情愿而已。应该明确的是，对于游戏开发厂商来说，一个"好用"的开发工具比"强力"的开发工具更重要。

游戏厂商不是慈善事业家

以本人从前担任游戏企划参与游戏开发的经验，知道开发工作是非常费时费力的，而且其中不确定的因素非常多。对厂商而言，首先在开发过程中公司是处于"完全支出"状态的，只有在游戏上市卖出之后才会有真正的收入。所以如何"降低开发成本"是开发人员最重要的工作。降低成本的方法首推"缩短游戏开发时间"，尽量把属于"完全支出"的游戏开发时间缩到最短，才能让游戏开发成本降到最低。

其次是减低不必要的开销。除了必要的软硬件及人事、行销费用之外，如何精简开销也是另一个重要工作。"少花钱＝多收益"的观念在游戏开发公司是绝对成立的。

所以PS2因为困难的开发环境而招来厂商们如此大的反应不是没原因的。毕竟在困难的开发环境下，要想实现"缩短游戏制作时间"与"减低不必要

开销”是件很困难的工作。PS2 困难的开发环境会令程序员花费不必要的时间来摸索及学习。这不但降低了游戏开发进度，增加游戏研发成本，甚至也会产生不必要的困扰，降低开发意愿。而先前 Saturn 的失败，就是一个很好的例子。

当然厂商也能够避免摸索学习的问题，只要额外多花钱去买 PS2 另外发售的套装开发工具。不过这些价格不菲的工具是一定要给本就不宽裕的制作经费添加上一笔额外开销的。当 PS2 必须要靠这类额外花费购买的工具才能发挥应有水准时，以游戏厂商的立场来看，PS2 的开发环境肯定是不完整的。游戏厂商要的是“好用”而非“强力”的工具。因为游戏厂商并非慈善家，他们要赚钱，而“开源（促进游戏销售）”与“节流（节省开发成本）”一样重要。

SONY 最重要的工作

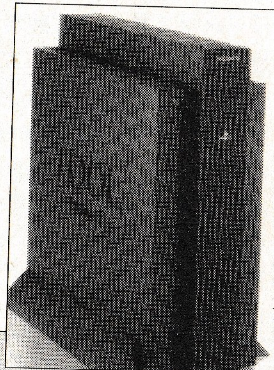
SEGA 吸取 Saturn 失败的教训，潜心将 DC 软件开发环境友善度提高，远比土星的开发工具好用。WinCE 虽然只能发挥 DC 六成效能，但是只要具备电脑程式架构就能短时间适应。而 SEGA 自己设计的开发工具“Dragon”不但简单易用，完全发挥 DC 的能力，而且全套开发主机加套装软件也不过 15000 美金（编注：折合约 12 万人民币），同 PS2 开发机 200 万日元（编注：折合约 17 万人民币，不包含额外的套装软件）的高价相比要划算许多。就算 PS2 能做出 DC 难以达到的水平……

而微软“XBOX”更明确指出，只要依靠 DirectX8 就能在一般个人电脑上开发其对应游戏，而不需额外购买专用开发器，使得踏入门槛超低，而且还能免费为加盟厂商更新开发程序版本。难怪“XBOX”公布时全球游戏厂商皆对这台主机抱持高度兴趣。

个人认为，PS2 困难的软体开发环境是比被八大影业刁难更严重的，因为这将牵扯到根本性的问题。就现阶段 PS2 游戏表现看来，PS2 还没发挥出应有的水准。不过这大多是由于游戏厂商根本不知道 PS2 的实力如何，也不知道该如何着手。

SONY 应该首先解决这个棘手的问题，因为目前的情况并不容许这种情况拖延下去。DC 在欧美的普及率持续成长（尤其是免费 DC 大放送的杀手策略）；2001 年下半年，“GAME CUBE”和“XBOX”这些能与 PS2 抗衡的硬体将会陆续登场，而且各个都有与 PS2 打价格战的本钱（GC 声称比 PS2 更强更便宜；XBOX 将依据北美 PS2 的售价制定价格策略）。如果 PS2 不把握时机解决问题，到时“西瓜效应”可能会慢慢浮现，因为——游戏厂商并非慈善家，他们要赚钱。

希望这只是我杞人忧天。还有“愿锯齿不再与 PS2 同在”。



昂贵的开发工具不止是开发商，也是索尼自己的痛处。

SEGA 能否绝处逢生

本文摘自：台湾省杂志《超级玩家》总 69 期

2000 年 12 期《电子游戏软件》上，王骏生用几乎悲观的分析告诉读者们那个曾经生龙活虎的世嘉目前所面临的尴尬境遇。的确，世嘉现在的处境是有些窘迫，但对于玩家和世嘉来说，更需要的应该是对局势的分析以及对前途的思索。



四年累积赤字 1800 亿日元

2000 年 10 月 27 日，SEGA 举办 2000 年度中期财务发表会，预计 2000 年度将会有将近 300 亿日元的税后净损赤字。自 1997 年度开始的税后大赤字迈进了第四年，累积总赤字高达 1800 亿日元。

SEGA 会财务大赤字的原因很多：庞大的人事成本（由原本近 4500 位员工、800 家直营电玩中心缩减到 2500 位员工、600 家直营电玩中心）、大型电玩副业不景气、日元升值、家用游戏机市场低迷、错误的行销策略等，令 SEGA 积病已深。

CSK 集团以信息产业媒体起家，是目前日本十大财团之一。总裁大川功以强人领导作风带领 CSK 集团成长。大川功亲自担任 SEGA 社长一职，可见他对游戏产业的重视。

大川功非常重视“网络化”发展，也因为他的强力要求，DC 成了家用游戏机史上第一台搭配完整网路功能的主机，比起其他对手主机发展网路早了一年多。而这也是为何 DC 硬体规格明明远逊于其他对手但仍有其影响力的原因所在。如今推动北美 DC 网路的子公司“Sega.com”不但羽翼渐丰，还将拓展亚洲 DC 网路业务（包含台湾、香港），甚至将到美国那斯达克股票上市。

此外，大川功也不想让 SEGA 拘泥在“游戏硬件”市场上，所以积极推动 SEGA“分社化”，将 SEGA 内部九大游戏研发小组独立成为子公司，不但要辅导这九家在日本股票公开上市，甚至允许他们“跨平台”发展，可以到其他机种上开发游戏。

让 DC 成为一个标准

2000 年 11 月 1 日，SEGA 在日本举办新事业战略发表说明会，除了重申 SEGA 在网路发展的决心外，还有另外

两个重要战略发表也公开宣布：SEGA“跨平台”软件开发计划和“DC规格”发展。会场上，SEGA特别顾问香山哲(他也是促成SEGA推出GBC版《樱花大战GB》的大功臣)建议SEGA能够由游戏硬件商转型为跨平台游戏软件开发商，放弃硬件市场的包袱，在电脑、GBC甚至PS上开发游戏。SEGA虽然没有当场接受该建议，但也没有否决，显示出高层在慎重考虑。

另一个“DC规格”发展企图心更强。SEGA明确表示目前正跟知名半导体业者合作，研发将整个DC功能整合到一颗单一晶片的技术，用以提供手提电话、PDA、Set－up－Box甚至电脑PS扩充卡所用，让DC不再是SEGA的单一主机，而是一个便利的游戏标准。日后只要搭载这颗晶片，玩家在任何硬件上都能享受DC优良的游戏。虽然目前半导体技术可能还无法将0.25微米技术生产的DC主机部件完全整合到单一晶片上，但SEGA有信心在半导体技术发展到0.13微米技术时，这些问题将迎刃而解。

对SEGA乐观的看法

当笔者看到SEGA这一连串消息时，心中第一个感觉是“SEGA终于开窍了”。因为游戏主机市场对SEGA而言不但是个沉重的包袱，更让SEGA因为“立场问题”而丧失不少赚钱机会。

客观地说，SEGA的游戏开发实力堪称业界第一，而且几乎任何游戏类型都擅长，让人津津乐道的名作不计其数。而SEGA强大的游戏开发实力源于其业界最庞大的游戏开发团队(近1500人)、最强的游戏制作人(铃木裕、中裕司、水口哲也等)，最重要的是SEGA为了开发游戏舍得砸钱，不管是用来研发3D技术还是制作最尖端的3D引擎，SEGA的大手笔与目的都是业界罕见的。

但在家用机市场上，SEGA始终是个呆板的家伙：硬件规划不够前卫，行销宣传更是烂得可以，让SEGA的主机总是被对手牵着鼻子走。此外SEGA的家用机通常会有个明显的缺点让对手猛攻(如Saturn重2D轻3D)。因为SEGA有“硬件厂商”的包袱，由于自身家用主机销路不佳，所以无法使自己良好的游戏开发实力让更多玩家知道，丧失不少赚钱机会，实在可惜。如今SEGA跨出“硬件包袱”的负担，对玩家而言应是好事。

让时间证明一切吧

到底SEGA能否浴火重生，并顺利达成2001会计年度(2002年3月底)有200亿日元税后净利的理想目标呢？就看SEGA高层的决心了。希望SEGA能够大彻大悟，确认“软件才是硬件的灵魂；网路化是游戏界未来的趋势”，做个游戏界的灵魂、网路化的先锋，而非呆板拘泥的躯壳。

至於2001年电玩主机硬件战争，就让SONY PS2、微软XBOX、任天堂GAMECUBE去争个你死我活吧！！SEGA能否就此脱离赤字恶梦，相信时间会证明一切。





微软出招 果真手下无情

Microsoft





招了，她能扛住吗？手都被微软教训过。这回轮到索尼接仿，看似轻柔，实则凶狠。所有对手几微软的威力几乎和她的名字相

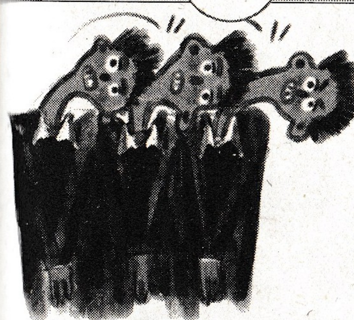
本文摘自：台湾省杂志《SUPER GAMER》总68期

微软全力打压PS2

微软在1999年确定进军游戏界时，选定SONY PS2为最大敌人。当时微软派人不断与日本游戏公司打好关系，奠定日本游戏公司加盟XBOX的基础。而微软选3月10日，PS2发售不到一周的情况下正式在美国发表XBOX，也是别有用心的。

而微软接下来一连串的攻击动作相信各位也有所耳闻。通过这一系列攻势，使还有近一年才发卖的XBOX在气势上已丝毫不输给人气旺盛的PS2。

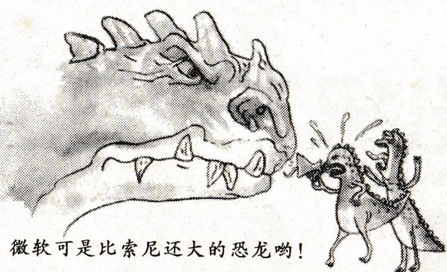
新闻媒体一面倒



←好象所有言论都有一边到喔！

在10月26日北美PS2正式推出时，理应是SONY大张旗鼓为PS2造势的时候。但这时却发现网路上一连串报导PS2负面消息的新闻，不是一再提及PS2缺货情形的严重，就是PS2对应游戏水准不如预期，或是抱怨PS2游戏开发困难。与之相反，到是XBOX消息曝光几率比PS2更高。或是传闻SQUARE及EA将在北美PS2发售当天宣布加入XBOX、或是XBOX将会正式公布外观、或是微软又并购哪家公司、或是某某称赞XBOX提供的开发环境有多棒……极尽打压之能事。而且连一向标榜公正客观的新闻媒体，如美国有线电视新闻网CNN、时代杂志、今日美国、纽约时报等都不能免俗，或多或少受到影响倾向微软，并有大篇幅PS2的负面报导。

而对向来依靠国外新闻来源的国内游戏网站而言，立场更是无奈。由于必须仰仗国外新闻，并将国外消息翻译成中文，因为国外游戏媒体甚至新闻媒体都被一只幕后无形黑手控制，立场已经很偏向微软那边，所以文章一翻译下来也呈现出浓厚的“微软”色彩。


微软可是比索尼还大的恐龙哟！

微软不愧是行销老手

对于一个商品来说，最糟糕的情形不是到处说它的坏话，而是彻底封闭对它曝光的机会，让消费者无从得知该产品的消息，这才叫真正打压。而且日本游戏网站都因为微软XBOX乱入电玩市场，也在自己国内形成了PS2派与XBOX派互相攻击，那其他地区的朋友想必也是逃不过这场讨论的。

不过写到这里又不得不佩服微软的行销手腕真是高明。XBOX离发售还有一年，可以说是连个影子都没有，国外就有一大群游戏网站替XBOX摇旗呐喊，不得不对微软起佩服之意。

环顾微软先前成功经验，发觉微软的产品不一定比对手好，推出时机也没有对手早。但微软大部份时间都能把对手打得一败涂地，凭借的就是超强的行销攻势。举个最有名的例子：1996年浏览器之争，网景的"Netscape"不管是知名度、效能、稳定度、推出时间都比微软的"Internet Explorer"更好，但微软硬是靠一连串的行销攻势，如免费赠送、打压对手、拉拢新闻媒体、挖角对方公司员工等方式，后来居上超越对方成为霸主。虽然微软也因此被美国司法部盯上，被控告违反"反托拉斯法"并败诉面临分家命运。但以行销学眼光来看，微软在"打倒Netscap并取代成为霸主"这件事是成功的，而对手网景公司甚至沦落到被美国网络AOL收购的悲惨命运。

不要小看微软

微软最让反对者诟病的地方，除了产品质量以外，还有就是毫无商业道德的杀手策略。不过就现在情况看来，微软正用当年狂电网景的那套杀手策略对付SONY PS2。拉拢对方阵营叛逃、拉拢新闻媒体、打压PS2阵营气势、营造XBOX阵营优势，手法几乎是一模一样，就只差将XBOX免费送人而已……

不要小看微软的力量，尤其是微软在行销广告方面，功力之强真是难逢敌手。SONY当初也是很用心的为PS2营造声势，并把SEGA压得喘不过气来。不过现在风水轮流转换，微软用行销攻势猛攻SONY，看来SONY真的要更用心面对微软的无情攻击啊！！

要记住，在目前行销广告重于一切的现代，光有好产品是没用的，最要紧的还是要有好的行销策略，因为在物质感官重于一切的普通玩家眼中，如何吸引玩家"最佳第一印象"才是最重要的工作。


→新机种的确令人遐想。

网上"养男人"游戏引发争议

本文摘自：《精品购物指南》2000.11.17



台湾的女性网站粉红电子报在今年7月份推出了"网上养男人"游戏，被亚洲华尔街日报评为亚洲女性网站的成功范例。近日，伊丽人女性网站也推出网上"养男人俱乐部"，女主人可以到该"俱乐部""领养"自己心爱的"男宝宝"，但此游戏却遭到非议。

据了解，"养男人俱乐部"从今年9月16日开通以来，注册成员已达5000人。其中40%甘心当"忍气吞声"的"男宝宝"，有近200人被"女主人""鞭打致死"或"自杀而亡"。

该游戏的规则是：如果你是女主人，千万要注意随时去挣钱；如果你是男宝宝，一定要随时注意增加自己的魅力。男宝宝每天可以从女主人那里得到自己的一些基本生活费。女主人可以随意地批评、责骂、亲吻、鞭打自己的男宝宝。这样男宝宝的魅力指数也会相应地增加或减少。男宝宝如果对自己的女主人实在是忍无可忍，也可以背叛自己的主人。如果没有女主人愿意养你，男宝宝很可能会饿死。女主人自己的钱若无法应付生计，也会死掉。

伊丽人网站在"俱乐部声明"中说："你不必担心参加'养男人俱乐部'会给你带来不必要的麻烦，因为我们会为你提供完全的保密；当你离开'养男人俱乐部'，请你切记：你已回到现实生活，否则给你带来的不便我们概不负责。"

《新民晚报》记者在采访伊丽人网站策划郑志勇（26岁，已婚男士）时，郑指出："我不太愿意参加这种游戏，也从来没有被'养'过！"而另一位同事则认为：两个性别不明的陌生人，很可能是两个大男人，在暧昧的俱乐部里说些暧昧的话，怎么着都挺难受的。

随着愈来愈多的女性网站出现，除了两性关系、健康和美容等女性网站常见的议题，如何让自己与众不同来吸引新的访客是许多亚洲女性网站所面临的共同问题。

据悉，台湾粉红电子报推出的"养男人"游戏，目的是要转变中国社会的传统性别角色，让女人可以找到她们需要的完美男人。女人和男人都可以玩这个游戏，只不过所扮演的角色不同。



编者 有养阿猫阿狗的游戏，就会有"养男人"的游戏。虽然有些无奈，但似乎也是顺理成章的。作为男人，像宠物一样被女人养，像奴隶一样被女人鞭打致死，觉得这个游戏实在有点过分！变态狂！但再想一想，制作者还是挺聪明的，要是出个"养女人"的……那不被妇联"义愤填膺"才是怪事。



红发少年的冒险日记

时间即流走
冒险永无歇



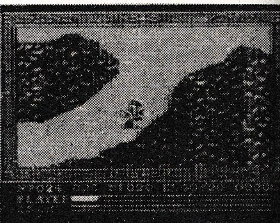
彩火

首先向各位读者抱歉，由于本人能力限制以及资料整理失误，所以原先向各位许诺的《恶魔城》回顾第三回暂时停止了，希望我的失误没给您带来不悦。当然，失去的定要补回，以后您还是可能被我带入“吸血鬼的噩梦”中去。

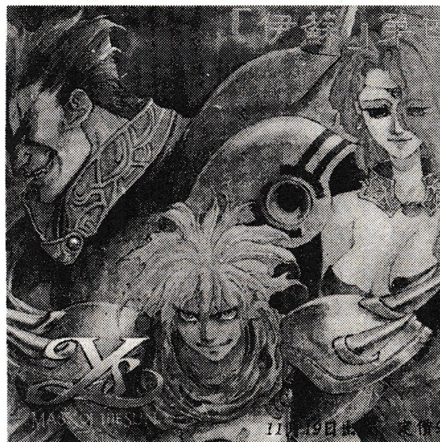
在开说之前，先说说FALCOM这家游戏制作公司，大家应该对它旗下的名作不陌生，诸如《伊苏国》、《英雄传说》、《魔境精灵》等，而在这些作品之中，又以《伊苏国》系列的历史最为久远。所以这次就让我们告别血腥的吸血鬼世界，到那个几乎属于过去的“伊苏世界”中神游一番吧。

让我们先回朔至1987年。当时《伊苏国》一代在PC9801(日本个人电脑系统)上发售后，名气盛极一时，当年就囊括了数项游戏大赏。到目前为止，系列作品一共有五部，而累计电脑及家用电视游戏机版的移植作，则共有四十款以上！甚至还有Remix版的出现(故事架构不变，但在画面及其他方面大幅改进)。光是观察这些资料，应该就可以知道《伊苏国》系列的人气度了。《伊苏国》系列的内容都是叙述主角·亚特鲁(アドル)在世界各地冒险的故事，因此各代之间并不一定有显著的关联。不过“她广受玩家们欢迎”却是不争的事实。《伊苏国》系列的魅力究竟在哪里？别急，就让我们来揭开这个神秘的面纱……

伊苏国的特点1·游戏系统



“伊苏国”系列的作品，一直都是以“动作性与解谜性并重”的方式来进行，因此在游戏的定位，一般是被归类为“动作式角色扮演游戏(A·RPG)”。在游戏中，主角亚特鲁要到处冒险，去发掘各式各样的问题，



超任上的4代可是非常经典哟！

并解决多采多姿的事件；此外世界上还有许许多多的村镇，贩售着琳琅满目的装备，而且亚特鲁还可以借由打倒魔物，获取经验值使得等级上升来增强自己的能力——光是这些，就已经满足“角色扮演游戏(RPG)”的要素了！但她却有一项不同于正统RPG的系统，那就是“战斗的方式”！

在《伊苏国》系列中，和敌人的“战斗”并不是采取指令式的，而是用“动作游戏”的型式，要靠玩家的反应与灵活的手指来决定亚特鲁的动作以“撞死”敌人。就这点来说，她又是一款不折不扣的“动作游戏(ACT)”。正因为伊苏国同时具有着RPG与ACT两者混合体的最佳典范——“动作式角色扮演游戏(A·RPG)”。

虽然《伊苏国》系列都是A·RPG，但每一部作品之间的动作系统都不大一样，这点和其他的系列名作比起来，算是相当特殊的一点。在《伊苏国》一代、二代、及四代中，动作部分是采用“俯视视点”(从角色的正上方往下看的视点)，不过三代却是采用“侧向视点”(从角色的侧面看过去的视点)；而五代虽然也是采用俯视视点，但却在其中加上了“地形高低差”的要素，故不同于一、二、四代，她有了跳跃及挥剑动作的设定。不过也因为各代之间动作性的差异非常大，造成许多玩家对此毁誉参半。

对于《伊苏国》的一些老玩家而言，一、二、四代才是真正的《伊苏国》，才是正统的传承(不论在系统及故事的连贯方面)，而三代和五代，充其量只能算是外传。不过对于其他的玩家而言，他们乐于见到《伊苏国》在动作性上的创新，因为可以体会到不同的操作感。尽管双方意见不同，但无论如何，《伊苏国》的动作系统”在带动玩家讨论及批评的风潮这一点，无疑是做得相当成功，毕竟这样才会吸引更多的玩家投入《伊苏国》的世界。

《伊苏国》系列的另一大好处，就是不用太执着于练功，由于很容易就能达到等级的上限，因此玩家也不必

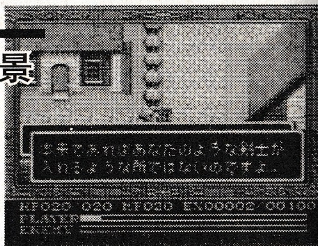




浪费太多时间在这方面，可以专心来欣赏“伊苏国”中的故事，以及亚特鲁的神奇冒险。

在魔法系统上，“伊苏国”各代之间的差异也是颇大。在一代中虽然没有魔法的设定，但却有一些可以增加各项能力的“戒指”。到了二代，亚特鲁就开始有MP这项参数，不过魔法却只有六种而已。三代的情形则是介于一代及二代之间，它和一代一样是装备戒指，但却会不断的消耗MP，直到取下装备为止，也因此在三代中，没有攻击系的魔法。至于四代，则是又返回二代的系统，采用完全相同的设定。五代的魔法系统则是最值得一提的部分，由于六种属性的魔石分布于世界各地，亚特鲁只要拿到三颗，就可以找人将之练成一颗具有魔法力的魔石，此时就可以来使用魔法了。由于魔石的排列组合会有相当多的变化样化（41种），不同的组合又会产生不同的魔法，所以调配魔石的乐趣也变成了“伊苏国”五代的特点之一。

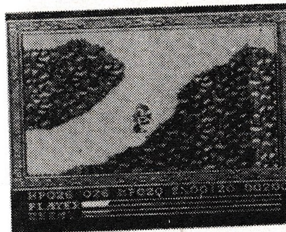
伊苏国的特点2·故事背景



《伊苏国》系列故事中的主角，都是“亚特鲁·克利斯汀”这个人，而《伊苏国》的故事，其实就是亚特鲁在世界各地的冒险日记（题外话，这就是现代RPG非常缺乏的一大主题——“冒险”）。事实上，所谓的“伊苏”，在故事中是指一个古代传说中的国家，也就是一、二代故事的中心，故游戏便以《伊苏国》为名；但由于发售后大受好评，在玩家不断期待续作的要求下，FALCOM就继续沿用《伊苏国》之名，来拓展亚特鲁的冒险世界（其实说不定是一种骗钱手段……）。真要仔细探讨的话，只有《伊苏国》四代中的故事和《伊苏国》这个国家有很大的关系，至于三代及五代，就真的是亚特鲁在其他地区的冒险故事了。

《伊苏国》中的一、二、四代不论在游戏系统或故事的连续性上，都有着极为相似的背景，因此相当受到玩家们的好评！不过，《伊苏国》的故事到底是好在哪里呢？现在就让我们来探讨一下。

在遥远的过去，有一个称为“伊苏”的国家。在伊苏国中，是由两位女神及六位神官所治理的秩序与自由之国，在神的恩惠下，伊苏逐渐的繁荣、兴盛。由于文明的发展，伊苏国的人们创造出了魔力之源——黑珍珠及魔法之银“克雷利亚”；不过在这背后，“魔”也悄悄地诞生了——由于“伊苏”为了逃离这邪恶之力的魔掌，因此消失在天空之中，只留下了记载一切伊苏国历史的“伊苏之画”。亚特鲁最初的冒险，就是因为对这古代伊苏国的消失感到极大兴趣而产生的。在一连串的冒险中，亚特鲁



遇见了伊苏国的两位女神及六位神官的后裔，逐渐解开围绕着伊苏国的各个谜团，并打倒了即将为世界带来灾难的邪恶。

《伊苏国》故事最大的特征就是结构严谨，每一层都是环环相扣的，再加上故事中的地图不大，故事不会太长，因此整个游戏玩起来相当的紧凑，给人有一气呵成的感觉。仔细探讨起来，《伊苏国》的故事其实是有着更深一层的意义：“所谓物极必反，当国家繁荣到了极点的时候，灾难也就随之诞生。”回头看看古今中外的历史，各个国家的情形不也是这样吗？太平盛世之后，往往就是国家步上衰败之路的起点……

另外，在故事中还有描写到一点，那就是“魔”的诞生。根据游戏中“伊苏之画”的记载，恶魔是随着魔法之银“克雷利亚”而产生的，而克雷利亚则是借由魔力之源黑珍珠来制造。为什么伊苏国的人们要创造黑珍珠出来呢？因为要提供人们更好的生活；为什么又要制造出克雷利亚呢？因为它可以打倒“邪恶”！这点看起来有点诡异——要制造能“打倒邪恶”的东西，却会同时制造出“邪恶”！其实，如果以老子道德经中的观念来看，就会发现这是理所当然的事情，因为所有相对的事情都是同时产生的。试想，有大的东西，也就有小的东西；而一定是有了“善”的标准出现，也才能认定什么是恶。

伊苏国的特点3·角色设定



《伊苏国》系列的另一大特点，就是在它的角色设定方面。可能因为故事是以亚特鲁本人的冒险日记为设定，所以游戏中几乎不参杂亚特鲁的感觉及情绪，而他本人在故事中也不曾说过话，因此，《伊苏国》系列的游戏中，亚特鲁根本就没有配音员，所以有许多人都戏称亚特鲁是“哑巴”或“傀儡”。除此之外，因为FALCOM在做游戏的时候，几乎不找什么有名的插画家或设定者，而游戏的制作成员又不尽相同，所以玩家对于亚特鲁的印象，大概都仅限于一位“红发的剑士”，而对于“脸”则是一片空白。

对于一般的日工RPG而言，故事的重心几乎都是放在主角的描写方面——主角愈是热血、愈是有感情，就愈会受到玩家的好评。从这一点来看，《伊苏国》系列算是相当的另类，因为在故事中完全不牵涉到主角亚特鲁的主观意识，全篇都是以叙事的方式来描述，虽然故事中刻画其他配角的方式很好，

但大家对于亚特鲁的感觉，几乎只能用“隐形人”来形容，因为完全看不出他的内心及感情世界！因此，《伊苏国》系列的设定倒是很有美式RPG的风格，重视大环境的改变及影响，至于主角，甚至换个人来当都无所谓(笑)。所以在玩家的想像空间下，比较能把自己想像成故事中的主角而融入故事之中，毕竟不需要任何的条件，也没有任何的设定，每个人都可以把亚特鲁想像成自己的“分身”，光就这点来说，“梦幻之星”算是跟她十分相像。不过，伊苏国系列却没有美式RPG“自由度太高”这个问题，而且在单线式的剧情下，并不太会有“卡关”的状况出现。

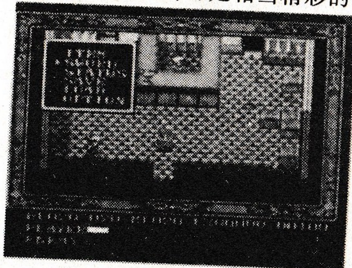
总而言之，《伊苏国》系列同时兼具了日式及美式RPG的特征，也开创了属于自己的风格，因此在游戏界，她算是一款相当特殊而成功的游戏。

伊苏国的特点4·不尽相同的移植作品

关于这一点，相信许多人都感同身受。在前面也有提到，《伊苏国》系列虽然只有五部作品，但在各主机平台上的移植作，却超过了四十款以上！在个人电脑上的版本，虽然都是由FALCOM自己制作的，但在电视游戏机的版本，就不是这样了，因为FALCOM对于《伊苏国》系列的移植作，大概只要求基本的故事架构，至于移植公司的重编，FALCOM则完全不加以过问。所以单以《伊苏国》一代为例：PC版由FALCOM制作、FC版是胜利音产（VICTOR）、Mark3是SEGA、而PC—Engine版则是HUDSON制作，由于各家制作公司都是由不同的小组来设定，所以亚特鲁自然无法给人一个很固定的印象，而且各版本故事的内容也都大同小异，幸好《伊苏国》系列都是单线式的剧情，否则如果像FALCOM的另一部作品《战国传奇(Sorcerian)》，每个版本的剧情都不一样，玩家就真的是会玩到累死。

此外，前面也有提到《伊苏国》系列现在有所谓的Remix(修改版)的出现，而这也是FALCOM近期的“新瓶装旧酒计划”，毕竟已经是十多年的游戏了，现在公司只维持故事的基本架构，但在画面、音乐及动作性上又重新做了一番调整，前年的确又带起了一阵《伊苏国》的风潮，真可谓“越陈越香”！

好啦，今次到这，下回我们从《伊苏国》各代回忆的角度再来探讨一下。一定要看哟，可是相当精彩的。



版权：台湾省游戏周刊《SUPER GAMER》　●G2工作组编译：张家铭/王公哲/杨咏婷/杉

完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

～死の先を征く者たちに贈る福音書～



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

续四　～至高至深，至纯至真～

完全感动攻略

(接上期)

主神奥汀的秘密……

"是他吗?也罢,我也不是不了解他想要杀人的心情。"

"嗯?墙壁上刻有特殊的文字。这不是……古代文字吗?骗人,失传已久的第4和第14,甚至连第22个文字也都在这里。这里是怎么回事?不过,这些文字好像都已经被解咒的样子。能将这么一个巨大的塔挪到另一个次元空间调藏起来,那个家伙到底拥有多大的力量啊?"

"人工生命体?错不了!这是人造人"

"一点也没变,这话是你说的吧?我这个人最讨厌别人吊我胃口了。"

"是贤者之石。我得到了那种东西。"

"真的!?"

"梅露,你拿走了我的人造人对吧?我希望你能还给我……"

现在于夫联斯布鲁格之中最大的新闻无非便是被人们称为魔法学院第一的罗莲达院长气绝于郊外的事件,被人发现时的罗莲达……颈子居然扭向不正常的位置……而在她身旁倒着一只魔物,那魔物的头像是被某样锐利的武器砍了下来,切口很完美,魔物没有流出丝毫的血液……然而人们都认为原本罗莲达的丈夫在生日宴会后便不知去向,根本没脸知道那魔物竟是罗莲达的丈夫……

夜很深了……完全不知罗莲达死讯的梅露迪娜,独自一个人走在前往自己魔法研究室的路上。在来到学院大厅时,一位学院学生看见了由深夜中走近的梅露迪娜……

"梅露迪娜小姐,都已经这么晚了你还在忙些什么?"

说话一向都是如此没正经的梅露迪娜:"嗯,有点事。我正沉浸在那种因为错误的爱而感到万念俱灰的气氛中。"大小眼地看着那学生并说着。

"什么?"

"开玩笑的。对了,你叫我有什么事吗?"

"是的。那个……,罗莲达老师已经不幸去逝了。"

"噢,是吗?"

那学院生对于梅露迪娜,虽然自己的老师过世,却随便应答的态度,丝毫地不感到讶异。毕竟,罗莲达与梅露迪娜之间虽有师生之名,但于实质上两人的师生关系却只能够说"有名无实"……

在离开学院大厅路上梅露迪娜想起,为什么罗莲达会突然死去?

"是他(理查德·巴雷斯)吗?也罢,我也不是不了解他想要杀人的心情。"梅露迪娜想起了那因学习尸灵术而被开除学籍的理查德……

梅露迪娜终于来到了她的魔法研究室,在这研究室之中置放着无数的研究用品,而于正中央还摆置了一个用来装置、研究生物用,大型的玻璃胶囊……

"说真的,死了反而让人觉得痛快许多。这都要谢谢你罗!理查德~。不过话说回来,今天怎么好像特别冷?"说毕,梅露迪娜便进入在房内角落——一个像是以铁铸造而成的小房间内。

没多久,那房间四周发出了耀眼的闪光,自那房间门上唯一的玻璃镜可以看到梅露迪娜就像是失去了意识一般倒靠在墙上,看来她又打算以灵体脱离使灵魂离开自己的肉体,而那房间也似乎就像是个保藏她肉体的盒子一般。

灵体脱离的梅露迪娜,灵魂随着她的意志飘往学院生描述那发现罗莲达尸体的地带,在那却发现了一个常人不易发现的次元空间,而次元空间之中,隐隐约约地可以看到一座塔耸立于内……

梅露迪娜好奇地往塔内走去,在塔的外面除了浓厚的邪气之外并没什么特别的,梅露迪娜也知道这塔跟理查德关系匪浅……来到塔的深处时,"整个塔都充满了魔力……。嗯?墙壁上刻有特殊的文字。这不是……古代文字吗?骗人,失传已久的第4和第14,甚至连第22个文字也都在这里。这里是怎么回事?不过,这些文字好像都已经被解咒的样子。能将这么一个巨大的塔挪到另一个次元空间藏起来,那个家伙到底拥有多大的力量啊?"梅露迪娜对于塔内墙上刻进着无数已失传古代的伦文字感到讶异……

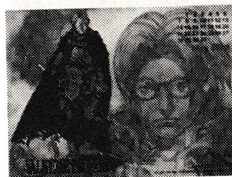
经由魔法阵的传送,梅露迪娜终于来到了理查德的书房中……

"在这么阴暗的地方……,想必他一定不会做出什么好事。"

"好像还有一点时间的样子。"

梅露迪娜发现了比理查德杂乱的书房中更为杂乱的书桌上,摆置了一本较为显眼的笔记本:"这是理查德的……。"

梅露迪娜随便地翻了几页,想看是否能够有什么惊人的发现,"他的字还是一样潦草,难不成他想要自己独创一种"魔法语言"?"梅露迪娜只能够发现理查德的笔迹还是和以往一样地凌乱不堪。



再继续看下去也是白看,梅露迪娜决定放下那本笔记,向理查德的魔法研究室走去。理查德的魔法研究室没什么特别值得梅露迪娜迪娜去注意的,以致于梅露迪娜一下子便走到了研究室内部。

在这研究室的内部中有无数个已被破坏的胶囊,正在梅露迪娜思考这胶囊中曾装着的是什么东西之时,突然发现了于最角落中一个完好的胶囊,而在胶囊中的是……

"人工生命体?错不了!这是人造人。不过,那个家伙有恋女癖吗?不然怎么会去制造这种东西。话说回来,他可做得真像啊!"

就像梅露迪娜说的一样,理查德所培养的人造人非常完美,令人无法分辨眼前是否是人造人?还是人类?"真是的,那个变态,竟然拿这种东西给身为少女的我看,我可不是为了要看这种东西,才专程使用灵魂出窍之术的。"

正当梅露迪娜感到索然无味,打算转身离去时,"等等,这个东西似乎可以当作解剖实验的材料。"说毕,梅露迪娜便将胶囊中的人造人转化为晶石并将其带走……

回到夫联斯布鲁格的梅露迪娜正悠闲地喝着酒,但是在她的房间之中,似乎不止她一人的呼吸声……"理查德,你什么时候开始变成了偷窥狂?"

随着这句话,梅露迪娜的眼前出现了一个移动方阵。"真是抱歉,我不是有意要这样做的。"于移动方阵中出现的是理查德……

"好久不见了,要来一杯吗?""那个东西是从哪里弄来的?"

"一开口就问有关于咒文的事吗?你还真是一点也没变。"

"理查德……,那个是你做的吧?"

"什么事?"对于理查德的否认,梅露迪娜立即以杯中的酒泼向理查德。

"知道了,我告诉你就是了。"

"一点也没变,这话是你说的吧?我这个人最讨厌别人吊我胃口了。"

理查德不理会梅露迪娜的牢骚:"是贤者之石。我得到了那种东西。"如此地说着。

"真的!?"

"如果拿这个来做比喻的话,事情好像就是如此。也就是有"厚达百亿页之辞典"之称的那个东西……。不过,你可别误以为,这是只要弄到手就可以将所有知识变成自己的便利品。话说回来……,我来是有事要找你帮忙。"

"找我?"

"梅露,你拿走了我的人造人对吧?我希望你能还给我。当然,我不是叫你无条件地归还。如果有必要的话,你可以提出任何的交换条件。"

"我可是一点也不知道哟!原来你有那么特别的嗜好。"

"随你怎么说。总之,那个东西对我很重要。"

梅露迪娜听了理查德这么说,决定将那人造人还给他,"好吧!就还给你。不过,我先说好,我想要的是和彩虹桥有关的情报。"同时她也决定,理查德必须以情报来交换。

"你指的是彩虹所架的桥彩虹桥吗?"

"没错。那里是连接人间界和神界唯一的接点。很久以前我就一直想要到奥汀获得魔力的地方优克德拉希尔看看。"

"唯一能够满足你的,就只有获得知识这件事吗?确实很像是梅露的作风。"

"你自己还不是一样没有多大的改变。仔细一想,除了不是变态之外,我好像比你还要认真一些。"

说完梅露迪娜继续走向人造人。"现实太过无趣了。如果梦境可以一直持续下去的话,那么我宁可选择沉睡不起。"边走,梅露迪娜还一边如此地想着。

"这个人造人只是睡着了而已。不知道她现在梦到了什么?"

"这个嘛……"

"这个女孩真是可爱啊!将来长大了相信一定会是个美女。"

就像是交易时刻到了一般。"……。彩虹桥就在优克德拉希尔森林的里面。"理查德说出了梅露迪娜所要求的情报。

"妖精艾尔夫住的那个地方?"



"是的。"

"这样不就没有办法前往了。"

"是的。就普通的情形而言……。"

"烦死人了。那个叫艾尔夫什么的,如果讨厌和别人扯上关系的话,那么何不干脆使自己消失不就得了。真是笨蛋。"

"那可不行,消失的话会对世界造成困扰。"

"唔?为什么?"

"艾尔夫的工作是什么,这个你应该知道吧?"

"守护大树优克德拉希尔。因为支撑世界的大树如果死掉的话,那么世界也将会跟着一起灭亡。"

"没错。不过,有很多人并不知道这件事。"

"如果你是要做神学复习的话,那就可以免了。"

"先听我把话说完。我在进行人造人的研究时,发现了一件有趣的事……。"

"有趣的事?"

"艾尔夫是神留在人间界时所需的一个躯壳,也就是一种装神的容器。"

"……然后呢?"

"换言之,艾尔夫等于就是神。而且,艾尔夫和人类在一起并且生下小孩的这件事也获得了证实。"

"骗人!"

"这是真的。其实奥汀就是一位混血艾尔夫。"

"你有什么根据?"

"既然这样,那么奥汀成为众神之王时的那件事你应该知道吧?"

"你指的是人类创世神话?"

"差不多是这样。在经过一番激烈的争战后,奥汀成了众神之王。不过这时世界已经毁灭,什么东西也没有留下。为此,他利用第二人类创造了世界,并且成了万物之父。"

"好无聊的话题啊!"

"奥汀原本是一位很弱的神,这样的他怎么有可能成为众神之王?梅露你难道不会觉得奇怪吗?"

"听你这么一说,确实是有点……。"

"人类是不完全体,反之神则是以完全体的形式存在。这也就是说,神本身已经无法再成长。然而……。"

"奥汀却不一样。因为他是混血艾尔夫。"

"没错。因为有人类的血缘存在,所以他才能够获得和人类一样的成长之力。也因此,他才得以成为凌驾一切的众神之王。"

"从这里开始,将是真正的重点……。神利用艾尔夫这个容器,使得自己得以留在人间并且保护大树。"

"相同的话就不必再重复了。"

"……换言之,那就是神和人类灵魂具有同等价值的证明。既然如此,那么反过来把人类的灵魂放到艾尔夫这个容器里应该也是可行的。"

"附身到他人身上?"

"人造人是用什么东西做成的你知道吗?"

"一半人类一半艾尔夫。"

"没错。因此人造人和混血艾尔夫在本质上可以说是相同的。如果将自己的灵魂进驻到人造人的肉体里的话……,说不定我也可以变成神。整个事情大概就是这个样子。我现在还不打算要把人造人带回去。一来是因为我没有地方保管,二来是因为日后我还会再来造访。"说毕,理查德便以移动方阵离开了梅露迪娜的魔法研究室……

理查德离开后,梅露迪娜又以灵体脱离的状态穿梭于无人的深夜中……

"即使活着的肉体快不行了,这时只要暂时变成幽灵即可。能自由地穿越空间,可以说是成为此种状态的便利之处。"

正当梅露迪娜赞赏着灵体脱离的便利时,"梅露,你听见吗?除了成为神之外,我还有另外一个愿望。只要能把将神封印在人造人里面的强大咒文完成,那么就有可能来向神挑战。而且,心爱的女神也有可能变成自己的东西。很像是在做梦吧?"突然于某处响起了某人的声音……

"理查德?"

此时,理查德已来到了那梅露迪娜那用来灵体脱离时,保存肉体用的房间前……

"梅露,你这就么一直睡下去吧!在另一个世界里继续去做你的梦,不要管它是虚幻或是现实。这下子你应该满足了吧?你

的存在对我来说，是稍微危险了一点。”说完，理查德便运用冰晶魔法将那房间完全冷冻起来。如此，梅露迪娜的灵魂也无法再回到那遭受冷冻的肉体……

换句话说，梅露迪娜已经死了……

不久后，巴尔基里找到了已失去肉体的梅露迪娜……



“你愿意和我同行吗？”

“喔？呵呵……。我和你吗？”

“是的。如果你愿意帮助我们的话，那么不论是彩虹桥或是杰克德拉希尔都会变得可能。”

“好吧！我就跟你一起走。反正眼前也只有这条路可以走对吧？”

“正是如此。”

“其实你大可不必这样拐弯抹角地对我进行劝诱。也罢，以鬼魂模样出现在那家伙的面前，这也是一种乐趣。”

被遗留下来的人……

“连小孩子都在替我担心，我到底是怎么了？说话回来，我是从什么时候开始变成这样的啊？”

“如果我又被丢下不管的话，我不知道要怎么办才好……”

“哇……妈妈……好痛啊……呜……”

“我不想让你死……鲁西欧…”

“既然这样，你就不要丢下我啊！”

自从见到那自称梅莉鲁的女孩后，鲁西欧便开始每天过着魂不守舍的日子。因为自称梅莉鲁的巴尔基里出现于鲁西欧眼前后，让鲁西欧开始回想起布拉琪娜……

这天鲁西欧坐在街上，看着普通得不能再普通的地板，从他的脸上看来，似乎正在回想着什么一般……

自鲁西欧身后走来的小孩子们见到鲁西欧一语不发地坐在那。“你怎么了？”

“唔，没什么，我只是在想事情而已。”

“连小孩子都在替我担心，我到底是怎么了？话说回来，我是从什么时候开始变成这样的啊？”

鲁西欧决定不再胡思乱想，要回到同伴们的聚集地去……

“今天的收获如何？”

为了回答克蕾亚的询问。“220，221，226……刚好是230欧士。”鲁西欧数着那桌上的钱币答道。

“看来还是我比较行。”一脸自信的巴达得意地说着。

看见巴达如此地得意：“别胡说。”拉斯帝像是无力地反驳一样。

眼见两人快为这小事争起来，“今天大家都赚得比较多哟！只靠一个人的力量是无法办到的。”鲁西欧忙打圆场说着。

隔日，和往常一样巴连和拉斯帝照常出门去寻找下手的对象。而鲁西欧及克蕾亚则是早已回到聚集地等待同伴们的归来。

比起平时，巴连和拉斯帝两人似乎真的慢上许多。“真慢耶！那2个人。”克蕾亚已经等得不耐烦抱怨地说着。

克蕾亚刚说完，随即房门便打开了，不过进来的不是巴连或拉斯帝，而是村中的人。但他们的脸色似乎不大好，急急忙忙地开了门便冲进来。

“你们快点逃吧！巴连做了什么你们知道吗？”

“啊？”鲁西欧对他突如其来的话感到讶异。

“那个家伙竟然打贵族钱包的主意。结果事情败露，最后被人折磨至死……。”

“骗人……”

“很不幸，这是事实。他的尸体现在就吊在树上。真是残忍啊！不过，还有比这个更糟糕的。对贵族下手的结果，导致他们准备展开扫荡贫民街窃盗集团的行动。”

“什么！？”

“快逃吧！虽然表面上说是要扫荡窃盗集团，不过实际上他们是准备要来个一视同仁的大屠杀。”



“怎么办才好？还有，拉斯帝他人呢？”克蕾亚慌张地问着。

“只要能活着，将来就一定会再见到面。我该走了，那些人应该就快到了。”说完那人便逃似地跑出去……

“从后门出去吧！”

“小孩子怎么办？”

“这个由我来负责，克蕾亚你先走吧！”

“但是……”

“你先到村子外面的森林里等我。2个人一起行动太危险了，这点你务必要谅解。”

“和小孩子比较亲近的人是我。”

“真是拿你没办法。”

回到了村子的克蕾亚及鲁西欧，此时才发觉……

村中已变成一座死城，似乎毫无生还者。“不过是扫荡扒手，竟然动用了这么多士兵。我还不想死……。”克蕾亚对眼前的景像感到绝望，并跪坐在地板上……

眼见克蕾亚这么伤心，“我不会让你死的……。”

正当鲁西欧开口安慰着克蕾亚时，一个帝国的弓兵发现了他们俩……

弓兵拿出长箭，架上弓，到此为止鲁西欧与克蕾亚皆没发现身后的危机……

“咻！”克蕾亚听到了弓箭射出时，弓弦震动空气的声音。

转过头来时，鲁西欧已中了箭。“鲁……”

“可恶！”虽然中了致命伤，但鲁西欧不能就这么留下克蕾亚……

否则，这弓兵的下一个目标便是克蕾亚了。鲁西欧抽出了长剑准备先将弓兵击倒再说……

鲁西欧带着克蕾亚一路上躲避着因刚刚战斗而引来更多的士兵。“来到这里应该就没有问题了吧？”

鲁西欧已经濒临死亡边缘了。“为什么……，为什么？”克蕾亚歇斯底理地叫着……

“如果我又被丢下不管的话，我不知道要怎么办才好……”

“我怎么可能会丢下鲁西欧逃走呢？你在说什么傻话。”

“不对，以前有一个人就丢下我先死了……。如果我又被丢下的话……。”

“既然这样，你就不要丢下我啊！”

“对不起……。”鲁西欧这句话说完便倒在克蕾亚怀中……他死了。

同时，巴尔基里在这杀戮的城镇上方，将这些看在眼里……

杀戮像是结束了。“对了，如果是那个

年轻人的话……。"巴尔基里想起了为了克蕾亚而自我牺牲的鲁西欧……

巴尔基里决定回收鲁西欧的灵魂……

鲁西欧正四处游移的灵魂对于突然像是被什么召唤似的移动感到讶异……"什么人?"

"我是引导灵魂的人。"

"战斗女神巴尔基里!?"

鲁西欧渐渐地回过神来，也发现眼前的女战神，似乎就是之前那名叫梅莉鲁的女孩。"不过，这身打扮是?"

"愿意和我同行吗?你应该有生存的权利。"

"不过，我不能就这样丢下克蕾亚不管。"

"既然你这么说……"

虽然鲁西欧口中这么说，但他死了却是事实。被留下的克蕾亚，失去了家园，失去了朋友，失去了鲁西欧，只能够站在山崖上想着自己该何去何从?



良心……

"可恶，是谁?到底是什么人?"

"仔细想想，我好像从来没有碰到过一件好事……。"

"这是仙人掌的一种。这是一种只会开花一次，而且只在夜里开花数个小时的植物。如果在花开的时候许愿的话，那么愿望就会实现。"

"是谁?把我叫到这里来。"

"等一下，请等一下!"

"啊!有了!有了啦!"

在充满异样色彩月光的夜晚，总是令人不安，在这充满神秘气息的毕尔诺亚中。有阵急促的脚步声逃命似地不断地跑着……

巴特拉格，一个唯钱是命的盗贼。"没想到我做的这件事，竟然会变得这么棘手。可恶，是谁?到底是什么人?"但他似乎招惹上了什么要不得的麻烦……

逃到这桥底下应该安全了吧?一边如此想着又左顾右盼的巴特拉格不断地喘着气……



在黑暗的深处传出了令人发毛的声音……"你看起来好像很紧张的样子呀!巴特拉格先生。"

顺着声音的出处。"那里吗?啊……!"巴特拉格拿起十字弓便发狂似地乱射!

但，很不幸的，巴特拉格猜错了，那声音的主人手持短刀自巴特拉格头上跃下，并且同时给了巴特拉格一刀，伤口非常深……

就像是死前宣告一般，"这次你做得太过火了。"那暗杀者如此地说着……

"畜生，真是可恶。"巴特拉格很明白自己处于劣势……

人们濒临死亡时总是会回想起往事……即将面对死亡的巴特拉格想起了以前和家人间的对话……

"喂!你到底要睡到什么时候啊?工作的事你打算怎么办?"说话的是巴特拉格的母亲，吉娜。忍不住巴特拉格每天不正常的生活习惯感到厌烦。

"工作?我是做什么的，这个你应该不会不知道吧?这种时候，不要特意地把我叫醒。"

"你在胡说什么!不偶尔出来晒晒太阳的话，身体可是会烂掉的。另外，不好好打扫的话，等一下就什么也不给你吃。"

"知道了，知道了。真是烦哪!"

受不了母亲的唠叨，巴特拉格特意走出来晒晒阳光。

"现在这个样子，看起来一点也不像是在打仗的样子。"

"你在说什么?你看到那些种在庭院前的花没有?"

"花?那有什么好看的。对了，有件事从很久以前我就一直想问你。这些花到底要到什么才会开呀?怎么看起来一点也没有像是要开花的迹象?"

"这是仙人掌的一种。"

"啊?仙人掌?"

"这是一种只会开花一次，而且只在夜里开花数个小时的植物。"

"……。"

"因此，如果傻傻地睡着的话，那么就会错过欣赏的机会。不过，相对地，听说在花开的时候许愿的话，那么愿望就会实现。"

"原来如此，所以你才要培育这么无聊的东西吗?"

"什么无聊的东西!"

"愿望?那么想要钱吗?"

"笨蛋!大家祈盼的是战争能够早点结束。"

母亲所回答的愿望，对于巴特拉格来说非常无趣……

"真是一群愚蠢的家伙……"吉娜对于巴特拉格的无动于衷感到无奈……

在这些事件发生之前，巴特拉格曾经来到了毕尔诺亚中的一处角落，这里可说是毕尔诺亚中盗贼的聚集处呀!同时也是一处仲(中)介名种不法勾当的地方……

"有没有什么可以马上拿到钱的工作?"巴特拉格一进入随即大声问道……

"这里是什么地方，你应该很清楚吧?"一名似乎是负责仲介的女子说话了……

"当然。当然。要付仲介费对吧?这里可是天下闻名的毕尔诺亚商社的旗下公司，任何人都不可以反抗的哟!"

"既然如此，那么就好说话。你明天再来吧!"

"知道了。我明天再来。"说毕，巴特拉格便离开了。

但是才一踏出那房子。"全是一些不入流的家伙。谁要付钱啊!所谓男人，就是要像一匹狼一样地活跃着。"巴特拉格便立即说出了自己心中所打算的……

自然，就像他说的一样，他付诸实行了，接下了仲介的工作却不给予佣金因而引来了杀机……

回到现实……虽然暗杀者没有赶尽杀绝，但巴特拉格自己也知道自己活不久了……"怎么会变成这样……，真是没有意思，实在是太没有意思了。"巴特拉格拖着带着重伤的身躯走向自己家去……

终于来到了自家门口。"已经……不行了吗?早知道会变成这样，当初早点出门就好了……。我还不想死啊……。好痛啊……。谁来救救我……。好暗哪……，可恶。仔细想想，我好像从来没有碰到过一件好事……。"巴特拉格的身体已是极限了……

巴特拉格只感觉到自己眼前越来越模糊……

"不想死……。好痛啊……。谁来救救我……。"

"是谁?把我叫到这里来。"突然，巴特拉格眼前一片闪光，他感觉自己又看了景物。"什么?"接着出现于他眼前的是巴尔基里……

"我还活着吗?还是我已经死了?该不会,你就是那个对吧?你是来带我前往雅鲁哈拉的对吧?耶,真是太好了。"

正当巴特拉格高兴得手舞足蹈时,"你搞错了……。"巴尔基里冷冷地给了他否定的回答。

"唔?你不是战斗女神巴尔基里吗?死了可以到神界去,这话是真的吧?"

"确实是如此。不过,你可不要会错意了,你自己先想想看过去都做了哪些事。既然能够受到万人的肯定,我的选择就没有你想像中的那么容易。"

"那么我会变成怎样?喂,你为什么不带我走?"

"找你的人不应该是主神奥汀,你就在冥界女王赫尔的责罚下,永远痛苦地翻滚下去吧!"

"等一下,请等一下。我应该有拒绝前往地狱的权利吧!我还不想死,不,或许我已经死了,我自己也搞不清楚。总而言之,我想就是了。嘿嘿……,我可不是只会做坏事而已哟……。"

"说来听听吧……。我不是死神。你有什么值得一提的事吗?"

"你真是个明理的人。对了,我想到了。有个糟老头,不,是老人……。"

"老人……?"

"我骗了他并且加以杀害。"

"那不就是前往地狱的权利吗?"

"不对,不对,我要讲的不是这个。我还做了……诱拐别人、国家间谍!帮人销赃、贩卖少女!"

"全是些见不得人的事!"

"不,那个……。"

"凡人啊!该不多是到了该告别的时候了……。"

"不,请再等一下!"

"再继续下去,也只是浪费时间而已。"

巴特拉格的母亲吉娜曾经说过"这是仙人掌的一种。这是一种只会开花一次,而且只在夜里开花数个小时的植物。如果在花开的时候许愿的话,那么愿望就会实现。"

像是奇迹一般在巴特拉格正烦脑着自己是否曾作过什么好事时……那朵花开了……

是花的魔力吗?巴特拉格突然想起什么似地说:"啊!有了,有了。我想到了。那应该是发生在3、4年前的事吧!虽然我记得不是很清楚,不过事情大概就是这个样子。那个时候,我在毕尔诺亚工作。不,也许比那个还要早一点吧!然而,说是做事,其实也不是什么大不了的事。就是那个,我在当别人的护卫。没错,我接了一份护卫的工作。保护的是什么人?这个嘛,是一位奴隶商人。干嘛皱眉头?总之先听我把话讲完。现在想起来,还真是令人感到有点害臊……。"

"对了,就是那个。一个发生干旱的村子,像这样子的村子在当时几乎可以说是到处可见。因为粮食减少,所以有许多人便将自己的亲生女儿拿来卖。这种情形在毕尔诺亚的北部更是非常盛行。话说,有次我在当某位奴隶商人的护卫时,我碰到了一位7岁大的小女孩。那是个在哪里都可以见到的小女孩。叫什么名字我忘了。她好像还搞不清楚自己现在所处的处境的样子,竟然和我亲近了起来。真是难为情哪!说到这里,你应该大致了解整个事情的经过了吧?什么?要我继续说下去。总之,这个奴隶商人是个令人生气的臭家伙。他不但连当初说好价钱的一半都没有给我,而且还叫我走与原先计划完全不相同的危险捷径。于是,工作做到一半我就走了。当然,我钱也没有拿到。不过,取而代之的是,离开时我顺手将小女孩给带了出来。那个小女孩子仍然是一副搞不清楚的样子,并且天真地问我说:"大哥你呢?"。虽然原先的目的是要让那名奴隶商人感到困扰,不过因为实在是太麻烦了,所以我就偷偷地把她安置在教会里。那个小女孩,没想到连我说:"这里是我家。"她都相信。明明那里就立着一个巨大的十字架说。唉?等一下。也许我说因为觉得那个小女孩子很可怜所以就把她带到孤儿院安置,这样会比较感人?我真傻。这样还是不行吗?"巴特拉格自顾自不断地说着,像是深怕少说了哪一环节一般……

巴尔基里沉默了许久,巴特拉格误认为他无望了。"在黑街讨生活的男人碰到了天真无邪的少女吗?"但巴尔基里心里却如此地想着……

"都已经是上了年纪的男人了,怎么还一脸像是要哭出来的样子。你不走了吗?"

"啊?要,当然要。我们一起走吧!"

登场人物简介

★梅露迪娜★

职业●魔术师/魔术研究者
种族●人类
年龄●23
性别●女
出身地●夫联斯布鲁格

梅露迪娜在毕业时取得魔术学院首席毕业生的荣誉,同时她也获得拥有足以与学院长罗莲达匹敌的魔力评价,然而,也只有她自己才知道,这一切都只是如假像一般的荣誉,由于拥有首席实力的理查德遭到放逐,自己才有机会成为首席,对于个性绝不认输的完美主义者来说这完全是践踏了她的自尊,为了找回自己的自尊心,为了获得更高层次的知识,于是她做出了进入神界的选择,就在这个时候,再度遇见已经获得贤者之石的理查德之后,梅露迪娜更强烈地感受到对方的力量已经进入自己完全无法达到的境界,而这事实所带来的焦躁感觉或许因为理查德居然会令人不敢相信地告诉自己比彩虹桥所在地还多的秘密所带来的吧!这本质十分近似的两人彼此憎恨着对方,都感觉对方就是阻碍自己的人,就在梅露迪娜灵体脱离前往比夫雷斯多时,理查德珍着这个机会以魔法冻结对方那灵魂已经脱离的肉体躯壳,让对方再也无法回到肉体内。



即使成为勇者之魂后距离自己想到达的神界已经很近,梅露迪娜还是选择以自己的力量前进,即使成为神的下仆,她那实力及自尊并重的信念却不会因此而动摇。

★鲁西欧★

职业●剑士
种族●人类
年龄●19
性别●男
出身地●毕尔诺雅

过去他曾经有一段虽不成熟,但却相当单纯的年幼之恋,然而,就在自己的青梅



竹马布拉琪娜过世之后，鲁西欧的精神受到严重的打击，在他的内心中却也深深地留下一道无法抹灭的伤痕，内心中一直抱持着自己必须负起对方死亡责任的念头，而这股念头最后转化为对于他人的怜悯及获得力量的渴望。虽然鲁西欧因此而成长为一位强健的剑士，但是精神层面的懦弱还是深深地留在他的心中，在某个方面，这也是他不愿意抛弃对于布拉琪娜的思念的一种证明吧！在这种懦弱内心及善良心地的双重个性下，他为了拯救同伴的少女而牺牲了自己的生命，死去的他于是成为勇者之魂而见到了巴尔基里，看到巴尔基里后他在对方身上找到布拉琪娜的身影，他相信布拉琪娜就在神界，因此他一定要为巴尔基里找回她身为人类时的记忆，然而他这盲目的信念却为罗基所利用，而鲁西欧也面临了灵魂于神界中死亡的悲惨命运。



然而他的想法及愿望却也寄托于布拉琪娜的耳环上传达给巴尔基里，这也成为凌驾于所有神技及魔术的力量，变成打破巴尔基里内心之封印的催化剂，只有对于他人的思念才是隐藏的真正力量，鲁西欧将会让世人看到他的信念。

巴特拉格是一位独来独往的盗贼，同时他的实力也是众所皆知的。其实众人对于他的评价绝对不单只是他个人在工作上的实力而已，无论是多么黑暗的事情只要有足够的金钱他都会毫不犹豫地接下来，只要有足够的一无论是谁也都下得了手，因此巴特拉格在各方面都有很多敌人，而他所喜爱的酒及美女不断地陷他于各种险境之中。在这种为所欲为的生活方式下，“Bad Luck”的名称对他来说已经起不了作用，这反而是他突破人生各种逆境的处事之道。而对于其他盗贼来说，巴特拉格不是扰乱他们生意的人，他已经变成盗贼的敌人了，这报复之手最后也终结了他的生命。

十分适合小无赖这个词的巴特拉格无论怎么看都不具备化身成为勇者之魂的资格，然而在神奇之花催化下苏醒的少女的记忆却令巴尔基里的内心产生动摇。在这充满杀伐的世界中曾经行过善的人何其多，而巴尔基里赌的就是隐藏于这些人内心中的无限可能，很可惜地，过去所累积的恶行是不会这么容易就可以改过的，但可以确定的是在不断与同伴们切磋琢磨的日子中，他的灵魂也正一步又一步地向英雄之道接近。

★巴特拉格★

职业●弓斗士/盗贼

种族●人类

年龄●40

性别●男

出身地●毕尔诺雅



EVA的辉煌

（上）

责编/SHADOW PHOENIX

1995年10月4日下午6点30分，“新世纪 Evangelion(以下简称”E-VA“)”在日本东京电视台上映，至次年3月27日为止，全部共26集。以此为起点，在日本以至整个亚洲掀起了一阵“EVA 热”，创造出来的经济效益高达数千亿日元，而放映结束后所发行的影碟，也创下发售当天全部售磬的惊人记录。

“EVA”上演后，不只是在动漫画界与爱好者之间成为话题，整个日本大众传播界也为之疯狂：

“朝日新闻”、“读卖新闻”、“日本经济新闻”这些主要大报固不待言；“文艺春秋”、“新潮”、“现代思想”这些艺文专门杂志也大量报导；UCC 咖啡推出一种“人类补罐计画”(与本片核心“人类补完计画”日文谐音)，罐子上印着 EVA 角色图案的易拉罐咖啡，颇爱欢迎；更有甚者，连录像带专门杂志“Deluxe Beppin”也制作了一个长达十四页，创刊以来最大的专题（本片可是与这本杂志的主旨扯不上半点关系）；关于 EVA 的研究画籍更是出得满坑满谷，作者不乏大学教授与名作家。在许多报导中，甚至将这种异常狂热的现象比拟为新兴宗教，而将本片的总监督(导演)庵野秀明与1995年3月东京沙林毒气事件的主谋者——奥姆真理教教祖麻原彰晃相提并论。



“EVA”的时间是在公元2000年，发生了原因不明，被称为“第二次冲击(Second Impact)的大灾难，南极的冰山全数融化引起海面上升数十公尺，淹没了许多都市，全世界约一半人口死于这场天灾。而真正的故事舞台是发生“第二次冲击”之后的十五年，联合国为了防止“第三次冲击”发生，成立了秘密组织“NERV”，以“泛用决战兵器——人造人间 Evangelion”来对抗来历不明的巨大生物“使徒”。

乍看之下，这个故事跟以往的日本动画名产——“保卫地球的巨大机器人”并无两样。的确，故事的第一阶段：前半部十三集，姑且不论监督充满个人色彩的演出手法，故事架构基本上就是标准的“使徒来袭——Evangelion 发动——危机——击退使徒”巨大机器人动画作品之传统模式。

但是在第十四集“SEELE魂之座”这一集的后半段中，女主角之一绫波莉著名的独白，让观众很明显地感受到“剧情走向将有极大的变化”。果然，从第十五集到第二十四集为止的第二阶段，一扫前半段明



朗(穿插着搞笑)的气氛，在这个历劫余生的破碎世界中，背负着辛酸过去的剧中人物之间的纠葛，重重叠叠的阴谋与谜团，伴随着 Evangelion 初号机狂暴凄厉的吼声，如疾风怒涛般席卷而来，压得观众透不过气，剧情一步步推向悲剧的顶峰，观众们屏息期待着结局与解答到来……

接着，最后两集(第三阶段)播出了，之前累积的壮大剧情与无数的谜团就好像从来没有存在过一样，在所有的剧中人物对着男主角碇真嗣拍手恭喜声中，故事落幕了，只留下荧光屏前满脸错愕的观众！

“这种无视观众的『暴行』，简直不可原谅！”这种抗议声此起彼伏。在大众媒体方面，“读卖新闻”首先发难，刊出了评论家大家英志的“热烈”批评。然而支持庵野监督崭新作法的观众与评论家也不乏其人，一时间热闹非常，褒贬两方引起大激辩！

就在这个时候，EVA 的制作公司 GAINAX 发布了消息：将制作全新的电影版，续完电视系列不足的剧情，这招立刻又引起了观众的注意，将放映结束后逐渐消退的热度再度拉高。1997年3月的“死与新生”与7月的“Air/ 真心为你”两部电影公演后，依然是争议不断，整个系列在此划下句号。而燃烧了两年多的 EVA 热也慢慢平息下来。

在中国，这部作品也引起了不少的风潮，先是消息比较灵通的动画迷由日文动画杂志、网页得到消息开始注意本片，并通过“特殊管道”取得录像带，率先接触了这部“日本动画史上最大的问题作”，在网络上展开了热烈讨论。稍后影片代理商以及电视台也都注意到了这部作品，由新潮社发行了录像带（至于盗版的至少有三家以上），几家境外中文电视台分别在1997年12月及1998年9月开始播出，不过因为中文配音未如人意、因两国尺度不同必须剪片（连片头全黑的人物“剪影”都得剪！)、电视台长期以来对卡通不重视、以及不够了解作品无法适当宣传配合等原因，收视率并

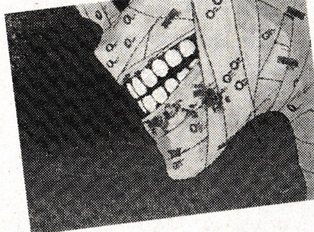
不理想。尽管如此,EVA的录像带、唱片、漫画、研究书、画册、设定资料集、周边等衍生商品,在中国大陆地区的销售情况之佳,仍属罕见。

由EVA开始,以及后继的几部指标性大作如"机动战舰 Nadesico","少女革命 Utena"来看,日本动画界已经明确出现了一股新的浪潮,在这股新浪潮中所产生的作品,和以往的经典名作有了决定性的差别。这个新的风格跟过去有什么不同点呢……这可以算得上是一场"革命"吗……

EVA第19—20话的Bug

这是在各个EVA研究专文或是网络上的讨论中,几乎是最常见的题目:第十九话中真嗣同调率超过四百,溶在插入栓里头,原本穿着学生服的真嗣,在第二十话中的插入栓内部景象却是一件插入栓服,明显前后矛盾,也有人以此攻击:庵野秀明赶工加骗钱!

罪魁祸首庵野怎么说?借律子之口:"…他的自我映像将插入栓服虚拟地实体化了…"这句话是后来加的,原始的脚本中并没有这一段(参照"Evangelion Original Ⅲ,—Eva的脚本集,及"EVA分镜表集"的第四本),所



以这是庵野事后发现这个矛盾(或是被观



众抗议)勉强转出来的解释。

在"The Evangelion Style"这本画中,木规桥修写了一篇文章:"映像技法与作品的构造—Eva Structure"里探讨了这个矛盾,他的评语是:"与其说是真嗣和自我映像虚拟实体化,不如说是庵野自我的虚拟实体化"。

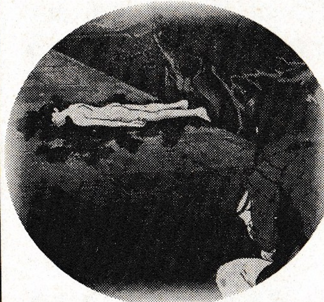
这件插入栓服在演出上有什么作用呢?它的效果在于,表现"真嗣在这里又不在这里"的这种状况。这是什么意思?真嗣在插入栓里,是确确实实的事实,因为他进去战斗了以后就没有出来,而且组成真嗣的所有成份也都还在里面。但是我们又看不到插入栓里的真嗣,因为他已经失去了人类的外貌,而被还原成"生命的浓汤"。

有一个类似的例子就是"透明人"。透明人是看不见的,但是用帽子、墨镜以及绷带来突显透明人的"在这里又不在这里",或者说"在这里,但是看不见"。

要作这样的表现,插入栓服这个道具是必要的,因为动画毕竟是视觉的艺术,插入栓服可以很快的给观众这个感觉,若是空无一物的插入栓,观众无法在看到这个映像的第一瞬间领悟"真嗣在这里又不在这里"这件事,

还需要在脑子里转一下,这么一来影像的表现力就比较弱了。

但由于庵野的失误,观众更早查觉了前后矛盾这件事情。于是这一段就成为经常遭到批评的地



方。至于庵野为什么会发生这样的失误呢?这跟他的创作思路流程有关。EVA的制作有很大的"现场直播(Live)性",虽然有个主调在,但是考虑如何演出时有很强的"演到哪里想到哪里"的特性,在真嗣要上EVA回归战线时,为了强调事态的急迫,于是不给他换穿插入栓服的余裕,穿着学生服就坐上初号机;然后到了第二十集,为了强调"真嗣在这里又不在这里",于是就让插入栓服漂在里面(不漂学生服的原因是其视觉效果不如插入栓服,想想看,上衣,裤子,内衣裤,鞋子,袜子……还是一体成形的插入栓服更具视觉效果)。在这两个断片上,都是采取了最佳演出效果的方法,但所要付出的代价就是前后无法互相整合,自圆其说!也就是说,对庵野监督而言:

断片的演出效果,比作品的整合性来得重要!

这就是本文所指的"新浪潮"的一个重要的特征。

枝叶人间·庵野秀明

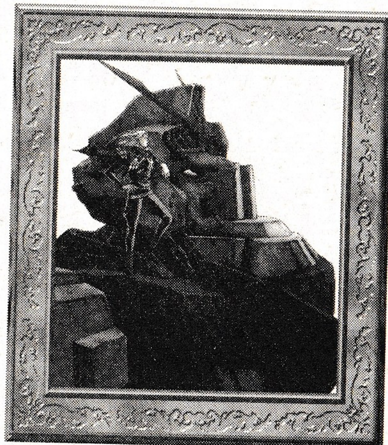
在太田出版,竹熊健太郎编的庵野秀明长访问稿"Parano·Evangelion"中,庵野秀明自称"枝叶人间"、"装饰的人间",而不是像山贺博之(王立宇宙军监督,一片成名后,没有更大的成就……)是属于"根干的人间"(人间即日文中"人类"之意)。

庵野的作品建构是先有"枝叶":一堆概念以及映像的断片,用近乎无条理、不明显的前后关系串接起来,而在这重重重叠叠的"枝叶复合体"中,才隐约现出作品内容的根干来。这和一般传统作品先有"清楚有力的根干,然后再"据此根干衍生出的枝叶"的形式有很大的不同。



当然我们也可以说EVA也是一开始就有明显的根干(或是说"主题意识"、"主旨":就是对抗使徒入侵、执行人类补完计划等等。但是全剧的进行过程中却不断偏离这个主题,但却无法成为中心思想,而只是一个"比较大的枝叶"而已。

我们可以把它和一个很标准的



↑结构严谨的"古典式"名作—《机动战士高达0083星屑的回忆》。

"古典式"作品，例如"Gundam 0083"，来比较，其中的差别就相当清楚了。0083的阶层性非常清楚，故事围绕着迪拉兹舰队的抗争行动展开，从主题——大段落——情节展开——桥段——小插曲，都作了很严谨的安排。所谓的阶层性也可以说是"份量轻重的相关关系"，或者是"衍生关系"，具体而言：

第一阶层：贯穿整部作品的主旨

U・C・0083，**吉翁残党，迪拉兹舰队的抗争行动**

第二阶层：衍生自第一阶层的次级段落

Gundam 强夺——**浦木的成长——观舰礼式的大暴乱——星尘作战的真面目**

第三阶层：衍生自第二阶层的再次级段落

例如：Gundam 强夺可再分为：阿尔比翁进驻澳洲——卡多潜入——强夺与脱出——追击

这就是前述的阶层化。越高层的等级（根干部份）就越重要、越不可忽略，且顺序也不可乱。高阶者（主要段落）和低阶者（次级段落）有互相衍生的关系，高阶者更动、省略、重新排序时，被衍生出来的低阶者亦须随之变动，但更高阶者受到的影响就比较小。相对地，EVA的阶层化特性就很弱。使徒入侵、学园恋爱喜剧、美里她们的成人世界、Nerv与Selee的关系……这些EVA构成要素的从属关系、衍生关系就模糊不明显，可以抽掉或洗牌的地方很多。所以我们可以这样形容：0083的架构是树状的，而EVA的架构则是网状的。



↑也许看到此书时今年的圣诞已过，但仍然恭祝大家……

【三栖人】

伊哈布・哈山（Ihab Hassan 后现代主义概念

在这里要借用一下"后现代主义这个听起来好像很唬人、很新潮的名词（不过其实已经是几十年的老东西了）来概述一下到目前为止我们所说的东西。下面这个表是引自哈山的后现代理论与文化论文集"后现代的转向（The Postmodern Turn）"对现代和后现代的区分，我觉得刚好也可以描述在动漫画界中的变化。

现代主义	后现代主义
解释/阅读	反对解释/误读
意符	指符
可读的（为读者的）	可作为手稿的（为作者的）
叙述的/正史	反叙述/野史
伟大的密码	个人习惯语
症状	欲望
类型	变异
生殖的/阳性的	多型态的/两性的
妄想症，偏执狂	精神分裂症
渊源/原因	差异—延异/痕迹
上帝即父亲	神圣的鬼魂
玄学	反讽
确定性	不确定性
超越	内在性



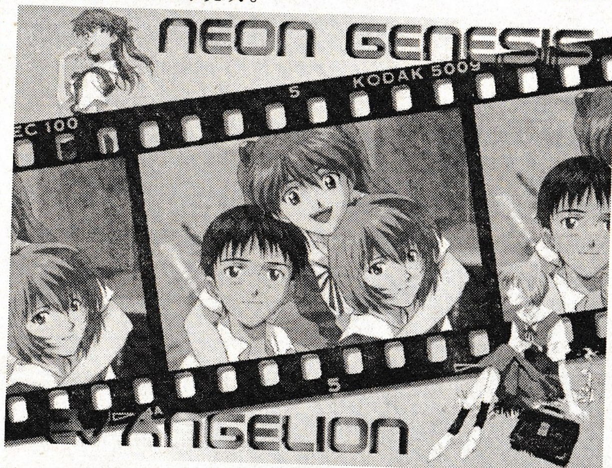
将他的"现代"对应到我们的"经典Anime"，后现代对应到我们的"新浪潮Anime"，我觉得还满符合的。照例要先提醒读者，这不是一个二分法，动画风格的转变也不是一个突然的，剧烈的相变化（Phase Transition，例如人从活着变成死去），而是一个渐变的过程（Crossover，例如人从年轻变老），所有作品都可以在两端之间找到适当的位置，而不一定处于两个极端之一：

现代主义	后现代主义
浪漫主义/象征主义	帕塔费西学/达达主义（把蒙娜丽莎像画上胡子，把小便斗取名为"喷泉"，展览在美术馆中）
形式（关系的，对比的）	反形式的（断裂的，开放的）
目的	游戏
设计	机会
等级森严	无政府主义
讲究技巧/理性	智穷力竭/沉默
艺术客体/完成之作	过程/表演/发生的事件
距离	参与
创造/整体性	反创造/解构
综合	对立
在	不在
有中心	分散
体裁/边界分明的	文本/文本间的
语意学	修辞
语句组合	符号组合
主从关系句法	无关联词并列句法
隐喻	转喻
选择	组合
根/深层	块茎/浅表

前面所提过的"根干——枝叶"即是这边所说的"关系——断裂"、"等级森严——无政府主义"、整体——解构"与"开放——分散"等对比,后面将就其他特性进一步论述。

开放式与封闭式

上一节中提了许多"现代"与"后现代"作品的比较,在此就作品的开放性("新"动画)与封闭性("经典的"动画)来作一比较与说明。



↑对"开放式"作品而言,"格子外"的部分比"格子内"的部分更重要,像"EVA"这样的作品自然更不能例外。

封闭式作品的特性是作品本身是个完整的整体。那么"完整"又是什么意思呢?如果要给个死一点的定义,我给的就是"在故事的主线中,在逻辑上、因果关系上可以自圆其说,而不会产生矛盾"的作品。在此还有一点要辨明,有些家伙喜欢搞"里设定",就是一些没有在作品中表现出来的背景资料,原则上这种东西不应该影响到读者对作品的了解(以下"读者"皆包含视听者),否则就不能称之为好作品。如果加上了"里设定"后还是能成为"完整的整体",那依然是属于封闭的作品。

相对的,开放性作品就是"残缺的"、"不完整的",也就是庵野所说的"枝叶的"。作品在逻辑与因果关系上会有互相冲突、无法自圆其说的状况发生。而且有很多没头没尾、可能连原作者自己都搞不清楚的情节(连主线上都有),而不是前一段所说的藏在"里设定"中。这种不完整的作品,就是需要读者亲身参与,才能将作品"补完"。换句话说,封闭式的作品本身是个完整的世界,而开放式的作品则是通往读者心中世界的路标或是引子。如果说"封闭性作品"是颗炸弹,那"开放性作品"就是个引信或雷管。

因为有这种不同,所以当我们用对经典作品那种熟悉的评价方式来评价开放式作品,必然会得到很糟的结果:就像"雷管的爆炸威力有多大"这种问题意义不大,因为根本问错问题了。而这种"需要视听者参与来加以

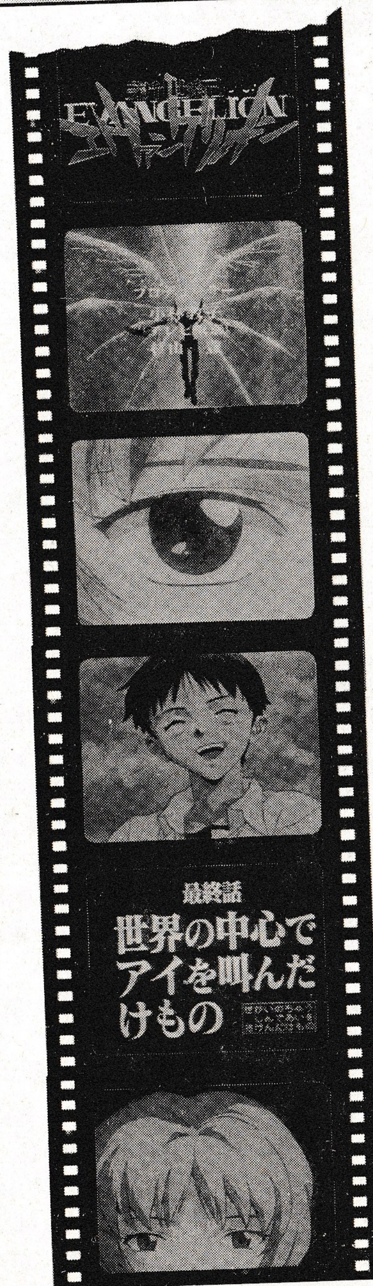
补完"的特性,也常导致不时有观众暴走:"搞什么?完全看不懂!"、"前面留的一大堆伏笔怎么都没交代!"、"背叛观众的期待!庵野秀明去死!"……最后还造成被观众逼得重作结尾(还是早有预谋?)这种史无前例的状况。而有趣的是,庵野监督仍保持初衷,新结局骨子里讲的其实还是同一套,没交代的事照常没交代,只累了拼命查典故,翻资料的动画迷们。

"看不懂EVA"、"看不懂少女革命"这种情形,最简单的答案是:

这种作品本来就不用来"看懂"的,而是"你看到了什么,它就是什么"。

看不懂的原因是:观众抱着过去看"经典型作品"的态度,没有以自己的想法或意识把作品补完(没有用作品这根雷管去引爆心中那颗炸弹)。因为作品的残缺不全与暧昧,使每个观众所看到的,为这部作品的"补完"的部分都不一样,这类作品的评价往往是赞否两极化,这或许可以说是各个观众与EVA这部作之间有各自不同的"同调率"之故吧?

(待续)





↑GAINAX/庵野秀明的前作『飞越颠峰』最后一幕即是向『盖特机器人』致敬。

读者来信

欲言堂

“欲言堂”与“闯关族的家”都是玩家倾吐心声的栏目，许多玩家都在来信中表达出自己的想法。前者与后者的不同就是没有小编们的参与，完全是玩家自己的天地。在这里，你可以说出你一直埋藏在心中的话。当然，我们更希望玩家能提出自己对中国游戏业现状的看法与建议，毕竟中国游戏业的明天需要玩家用自己的双手来创造。

这是我们的期望，也是我们的责任。

竞争第一！

拥有FC、MD、DC，玩过GB、GG、SFC、SS，看过PS2且有十年玩龄的我，可以比较理智的告诉大家：只有现在百家争鸣的时代有竞争，才可以给各软硬件游戏厂商以动力，才能促使他们不断推出更新更好的游戏！

每一间软硬件厂商的消失，就是一次游戏界和我们共同的损失，就是一种游戏风格的消亡！每台游戏机的能力，侧重点都不一样，这就给了厂商发展和遐想的空间，对我们只有利没有弊！假设，PS2、NGC、XBOX或DC其中一个“一统天下”，必然会使他们骄傲自满。没有竞争就会产生垄断，而且随着软硬件厂商赚进大把钞票的同时，创作激情也会一点一点的磨灭，带来的就是游戏质量的下降！而那时众多软件厂商为同一台主机设计游戏，而每个游戏大厂都有各自的设计理念和设计思想，不可能获得统一，肯定会另谋高就（SQUARE舍SFC加入PS就是代表）。

有些人认为：如果游戏界只有一台主机制霸，而软件商全部加盟该主机，那么到时就是软件商之间的竞争，而且由于激烈的竞争促进软件商使出浑身解数来提高游戏销量，到时游戏会比现在有质量上的提高……先不说是否可能，就每年这么大的利润而言，游戏界以外的厂商会看着而不心动吗？当初的SONY和现在的微软，不都是看中了这块肥肉而心动的吗？所以说永远不可能有统一的局面出现！FC时代的结束就是一个最好的例子！而“索尼克”、“莎木”会在PS2、NGC上出现吗？“口袋妖怪”会跑到DC、PS2上去吗？“GT3”也铁定不会移植到DC、NGC上吧？显而易见，想多玩好游戏吗？和谐相处保持现状吧！其实天下大势分久必合合久必分，到时真的有一天一台主机站起来一统天下，也不是我们能抗拒的，我们要理性的对待而不是感性的冲动，明白了吧？

天津　刘寿

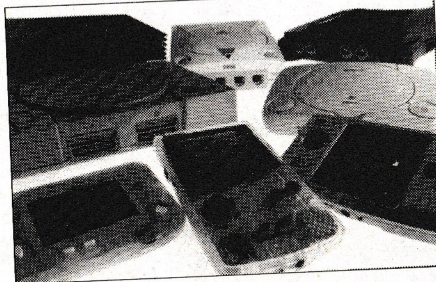
刘玩友说的很有道理，硬件厂商之间的竞争给玩家带来了好处，带来了实惠。有竞争才有发展，很难想象业界若是索尼一家独大，我们是否能这么快见到PS2等更高级别的主机？是否能很快更新画面效果？恐怕很难。而主机价格也不会轻易下调的。吃亏的只有玩家……



《街霸写真》　江苏淮阴　周翔

我拥有DC，并在《电软》里经常拿PS2的彩色游戏画面与DC的做比较。从两台主机所表现出的游戏品质来看，并没有明显的差距；从所发售的游戏数量上看，当然是DC多于PS2；再从价格上比较，很明显DC较之PS2便宜。本人基于以上三方面考虑而买下了DC。

我认为玩家不应在主机所公布的数值、性能问题上作为选择购买哪台机的标准。PS2是128位、DC是32位，也不能说PS2就一定比DC要好，我



们玩的是游戏而不是机能！

广西南宁　陆崇明

因为现在我们玩家购买PS、DC、PS2之类的游戏主机也还不是从正规渠道引进，自然而然地我们购买主机的相当一部份钱被中间商赚走，与此同时，我们国家也未能及时的引进外资，使我们经济水平发展缓慢。虽然我们打击盗版，但在这我说明一下盗版软件的质量直逼正版。

所以，打击盗版要靠软件商、玩家及广告，软件商卖得便宜一点，玩家多出一点，广告宣传一下，全社会响应。只有这样才能基本制止盗版，最根本的原因是我们人均月收入太少，国家经济未发达，以至于我们大部分人买不起正版。所以我说只有国力强大了，制止盗版业才能指日可待。

Garfield

我的游戏情结

玩过GB格斗游戏的人都知道，GB版『KOF2000』和『KOF99』（其实一样）是多么令人恶心的作品，游戏性极差。要想在手掌机上完全发挥你街机上的连续技水平，告诉你，你应选择NGP。别小看这台16位手掌机，它可是SNK的杰作，上面的格斗游戏完全可以和街机比美。甚至，在连续技上超过了街机，只要是街机上能使出的连续技，比如：八神的13Hit（NGP上如果反复练习会有14、15Hit出现）、草稚京的XXX＋前轻脚＋超必杀、莉安娜的XXX＋前轻脚＋空中超必杀等等还有许多许多在NGP上都能表现得十分完美、华丽，甚至超过了街机（不信试试看）！

吉林长春　八神

GB让我对游戏的理念产生了巨大变革，使我成为了任天堂的崇拜者，更让我每月都为了它而出"铁"买《电软》。

"自从有了你，世界变得好美丽……"在GB上，我玩到了许许多多的精品、杰作——滑稽可笑的马里奥和瓦里奥、新奇且充满乐趣的塞尔达、可爱又活泼的口袋妖怪等等这些都使我对任天堂产生了一种由衷的感激。

任天堂虽是一家形象古板的厂商，但他的产品总让人觉得有那么一丝新意，他推出的GB手掌机充满了生机和活力，使大家对掌机有一个新的认识，它创造的一个个可爱活泼的人物使大家在工作之余多了一些欢声笑语和轻松……

浙江温州　李翔



支持盗版！？

盗版，在今天已不是个陌生的词汇，在各个领域里，都有它的身影出现。我且不说盗版如何的差，不可否认，盗版对我国现在不景气的电玩界注入了活力。

第一、盗版的出现，刺激了国产游戏的发展，使国产游戏让更多的玩家知道。因为玩家不可能去花大价钱去买一些垃圾游戏；

第二、低廉的价格，是各位玩家众所周知的。PS、PC等的盗版游戏只有七八元左右，而正版软件却高达百元，尽管PC软件最近价格有所下降，但是在价格这方面是无法打击盗版的；

第三、速度快。盗版的推出速度让人难以置信。比如说今夏的PC大作"DIABLO2"，6月30日才在美国发售。而7月1日在我们内地已经有得卖了。快得不敢相信这还是不是"DIABLO2"；

第四、质量。有的人说盗版的质量与正版的质量有天壤之别，其实不然，我看现在盗版的质量并不逊于正版，甚至有的超越了正版。所以说盗版的质量并不是人们想象中的那么差。

笔者上面所说的观点，并不是希望玩家去购买盗版，而是希望正版商能从中得到启示。必定正版也有自己的优势，"DIABLO2"豪华版的脱销就是一个很好的例子。

希望正版商们能在盗版泛滥的今天能做出重大的变革。

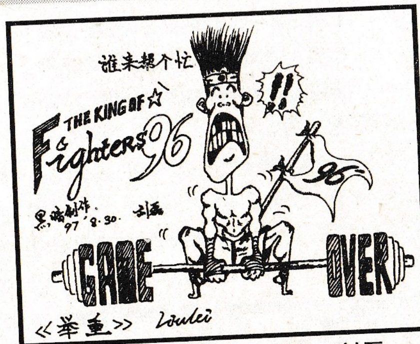
祝中国的游戏冲出亚洲，走向世界！

夏鸣秋

我是女生！

随着"DDR"风潮，女生们也开始接触游戏。要么不玩，要玩就要玩得专业。女生就是有本事，能够把"格斗之王"从"94～99"每集发生的剧情，每个队员的名字及他们间的复杂关系，讲给那些用一个币就可以打穿，却永远分不清谁是八神、谁是舞的男生听。在他们崇拜的神情中享受到作为高手的骄傲，虽然连"暴走三人组"都打不过却自以为是打遍街机无敌手！没办法，我是女生，总是有一点虚荣心，用大话唬人也无可厚非啊！

上海　施文洁



《举重》　上海　刘磊

生存？毁灭？

如果说PS缔造了游戏王国的辉煌，那么PS2的出现终将把游戏界引向没落。众所周知PS2附带DVD播放等功能，SONY想借此建立家庭终极娱乐系统。但这个观念已超出了游戏主机所应有的发展趋势。也正因如此，始终让我无法用游戏机的眼光来看待PS2。

虽然PS2很被看好，但丧失游戏机本质的PS2很难达到PS的销量。即使达到，PS2的软件销量也不可能超越PS。理由是许多人看好PS2的DVD播放功能，但这就背离了游戏机用来玩游戏的原则，会造成主机销量相对较多而软件销量相对较少的不良现象。

我的游戏情结

四川泸州　黄森

福的世界中！
溶入到这个让我们快乐、幸
以更加的了解游戏，真正的
和游戏很亲切，因为我们可
幻的，但是我们还是会觉得
物。虽然我们知道这些是虚
中国的语言，出现中国的人
见我们中国人的文字，听见
人在玩游戏的时候都希望看
能选择什么？我相信每一个
爱玩，除了选择攻略他们还
『洋货』，他们看不懂但他们
为经典的游戏几乎全部是
句去进行游戏呢？这都是因
少玩家不是按照攻略一字一
幻想』的人是不少，但又有多
的善与恶、爱与恨？玩『最终
看懂屏幕上的对白体会人物
有多少人是在玩游戏的同时
游戏的精彩动画所吸引，但
很多人现在被那些日文

我的游戏情结



苏州大学　钟德光

了她。
心情很难得，不要轻易糟塌
行，请一定要先试玩。游戏
啊，请掏钱时务必三思而后
以像我这样不成熟的玩友
人都找不到想要的！奈何！所
入其中，更惨的是想将之送
上手就发觉自己完全不能溶
都是它的赞美之词，但我一
就像『DQ7』。几乎所有杂志
玩家的，但经常被过分渲染，
睛，有些游戏本不属于中国
请务必相信自己的眼

但让我感到欣慰的是，被媒体称作“没希望”的世嘉和“顽固”的任天堂，却依旧坚持了所有游戏硬件厂商本应都遵循的游戏发展道路，真可谓用心良苦。游戏机是用来玩游戏呢，还是看 DVD、听音乐?! 对于这一点任天堂和世嘉给了我们一个很好的答案。

湖北省荆门　杜钊



《在侍魂警局》　浙江金华　陈昊

我肯定游戏。不管是被老师责骂，被网友加黑星，还是文章被毙掉。因为，它给了我多种体验，毕竟我只活一次，大概是不会学到魔法、功夫、去统帅吕布等人，没法 SAVE、LOAD 自己的小命（呵呵，这种事情大概活 10000 次也不会发生）。另外我从它的身上学到了不少知识，比如：日本的历史、三国的历史（为打三国志，连三国演义都通读了三遍），还有很多。算起来当初我学习计算机目的很简单：为了玩游戏（回想起来当时至少没有在计算机面前不知干什么的苦恼）。记得我学会了调游戏的时候就开始疯狂地学习编辑软件，PCTOOLS、GB...FPE 都是在那时学会的。同时，培养出了旺盛的好奇心和琢磨别人思路的能力，最大的帮助是一些不合常规的思路。当我买下了第一本《GAME 集中营》之后（是在 1994 年 4 月），我终于找到了自己的终极转职书，我开始学习编程了，只为了一个目的，制作自己的游戏。然后，又是升级 BASIC、C、汇编、VC...（省略号代表还要学的东西）

现在我想：你可能有多种路可以走，但更多的是弯路（非计算机业除外）。当你有了好的游戏（总能让你去苦练、升级），你会成为一名游戏高手，建立起强大的自信心；当你有了不好的游戏（无法吸引你苦练、升级），你会成为一名计算机高手。我希望在我们的行列中，有更多的人去做游戏，因为我认为：只有玩游戏的人才能制作出更好的游戏，更何况我们是游戏抚养大的呢?

北京　FPE

我看“射雕”!

从10月份看到那则新闻就开始等待，到了 12 月终于让我等到了。当我拿到游戏时真是太激动了，这可是 PS 上首个全中文，而且还是中文配音的游戏，真是太体贴我们这些听不懂，看不懂日文游戏的中国玩家了。

看到片头 CG 时，我简直目瞪口呆，这真是太美了，听到了中文配音的声音时，都感动得流下了泪水，游戏中的武功也是纯粹中国功夫，战斗中的攻、防、受伤的动作都挺细致的，还加入了癖好，使得“射雕”更特别了。背景就更加细致了，在房中，客厅中都能看到中国名画《八仙过海》图、《武松打虎》图。

游戏中的音乐，更是没话说，真正的中国音乐，但游戏中加入了一段日文歌曲，真是不伦不类，不过还是蛮好听的。

此游戏中没有复杂的迷宫和迷题，故事也太过于简单了一点，太短了，我只用了 11 个小时就翻版。总之这是一部武侠 RPG 的上上之作，中国人一定要玩，希望有续作。

福建　黄贤聪



《生化危机·地狱丧尸》　南京　梁斌

我的游戏情结

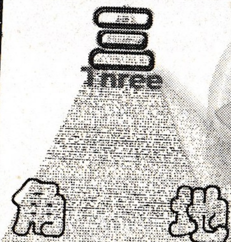
任天堂仍然着保持自己的传统，即游戏少而精的原则，虽然主机性能不是最强，但是游戏却制作得非常精彩。N64 虽然因一些失误，没有得到像 PS 一样好的评价，但自从 FC 发售那一天起，无论 SFC、GB 系列、N64，一直都没偏离自己走的那条求实、求精的道路。另外它在掌机市场的优势是无人能敌的，是绝对的实力派。让那些认为掌机不需要高性能的人，看到了任天堂的真功夫。任天堂遵守『游戏』法则，所以长久不衰。物极必反，我想时间会让那些刻意去追求高性能主机的人认识到平凡才是真，任天堂才是真正的胜者!永远支持任天堂!

天津　王宇东　N256

我的游戏情结

本人玩『圣剑·玛娜』到目前为止已通关三遍，觉得此游戏还是有很多值得我去玩的地方。玩第一遍时，我只是求通关，并未深入研究，后来才慢慢深入。很多玩家玩通一遍后，再调至最难时，一定发现敌人异常强大，攻击力 65 的武器根本不管用。方法只有改造。到现在为止，我打敌人所得道具中，有攻击力为 93 的，再经过打造，现在攻击力为 203，是我的最强武器，看着最高难度中的敌人被我一刀砍几排 HP 时，我就有一种爽感。我玩一个游戏，都会玩几遍，太 8 我就玩了三遍，北欧战神正在玩第二遍，我觉得玩游戏就是要这样。

顾建斌



三角地，北京大学学生课堂于宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

别吐骨头了 你吃的是个鸡蛋！

文/陈瑞

由于彩火工作上的失误，请作者与编辑部联系，以便发放稿费

前几日，在网上看到一篇文章：《FF9的九大失败》，真是看得瞠目结舌，后背发冷，都不知说些什么好。说什么宣传不到位?!不懂这是什么意思，难道这位兄台玩的游戏一定要是被炒作得天花乱坠的游戏吗？一定要媒体说“好!!!”他才玩吗？

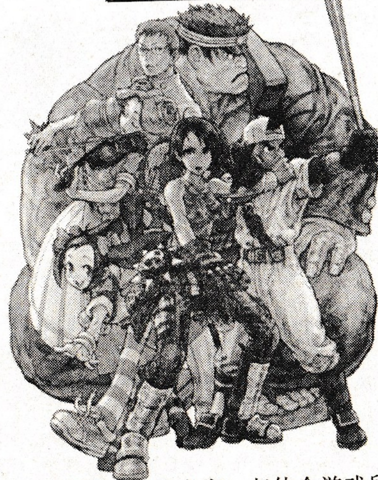
他的批评是有些离谱了，或许这只是作者在网上开的一个小小的玩笑，而他的目的或许就是要讽刺一下那些严重脱离实际，甚至根本说不在点子上的批评。

记得在GAME BAR里见过一篇对《G Gundam Generation》的评论，把《GG》评价得一文不值，意思是BANDAI只会炒冷饭，高达针对性太强，所以是最糟糕的高达游戏。到了《生化3》，也遭到了同样的命运，又有评论说它毫无创新，又走老路。我真不明白，什么叫创新？《生化》要玩出RPG的感觉才叫创新吗？更加讽刺的是，《G Gundam Generation》成了高达迷（当时）心中的经典之作，而《生化3》在游戏排行榜上前几名的地位也不曾动摇过。这样的境况，不知是游戏“太次”，还是我们太挑剔？

我们不但挑剔，还很难伺候。我们的批评经常自相矛盾，一边叫嚷着“我们要的是游戏内涵，是游戏性，而不是华丽的画面和CG”，另一边却对《生化》、《FF》不用全3D背景大惊小怪；刚抱怨完某某游戏循规蹈矩，没有创新，随后又不住感叹：“在熟悉了一个又一个新系统之后，感到很疲劳，忽然想尝试一个只有‘战斗、道具、魔法和逃跑’的古典RPG……”若我是软件商，我也不知该如何满足玩家了。事实也如此，对SQUARE的意见越来越大，SQUARE每做一款游戏，紧跟其后的便是我们的批



评；BANDAI每一款与高达有关的游戏登场之后，都会被我们大骂一通；对国产游戏也是越看越不顺眼，无论如何也要挑出刺来……



我们是不是已经成为了一种习惯了？不管是什么游戏，只要是新游戏，只要是大牌公司的游戏，我们总要批评两句以表现自己，因为能够批评别人的才是高手，可以对游戏品头论足一番的才是游戏达人，不抱怨几句就会显得自己没有品味，安于现状……于是越来越多的人热衷于批评，热衷于毫无意义的批评；于是我们对任何事物总是抱着批判的眼光……

不过，事实与理论总是有一些距离，国产游戏并没有在我们的批评下有多大的进步（就算有恐怕也不能归功于我们的批评吧），国外软件商的游戏也没有什么变化。那些被我们骂得狗血淋头的游戏，我们也同样玩得津津有味，还不断地把它们送上排行榜头几位……开始变化的是，我们很难通过什么文章了解一款游戏的内涵了，也很难了解游戏开发者想通过游戏表达些什么了，因为我们的游戏评论挤满了一些毫无意义的批评。现在的游戏评论不再是教我们如何欣赏游戏如何享受游戏，而是教我们如何挑刺，如何找茬儿，似乎“消费的是眼睛，得到的是游戏内涵”的时代已经一去不复返了。

或许，我们真该好好反省一下了，为了我们提倡的游戏内涵，不要老是抱怨了，要学会享受一个游戏：不要再写一些让内行贻笑大方的“评论”了，我们应该学着赞美一下别人，试着把游戏优秀的地方点出来，告诉大家游戏如何精美，如何感人，让大家一起体会游戏所带来的快乐，发现游戏的内涵，这样我们的游戏品味才会真正的上一个台阶，这样我们才能知足长乐，享受我们的PS或是DC，不再留恋于已经属于过去的SFC时代，尽管它曾经是多么辉煌。而这样的评论家也会更受人们尊敬。

毕竟，赞扬的效力是要胜过批评数倍的，况且，就是批评也应该针对问题的要害，而不要做无谓的抱怨。我们应该努力把“游戏评论”做成真正优秀的评论。



这是一篇主张“歌德派”的文章。几十年来，国内有关“歌德”和“缺德”的问题一直争论不休。我们是主张“缺德”的，因为消费者有权“苛刻”游戏公司，有权要求他们提供更好的游戏。对游戏公司而言，就如封面题字：“批评是前进的动力”。说到“歌德”，作者的立意极正确，就是要“让大家一起体会游戏带来的快乐”。这种快乐是只属于玩家的。

浅谈《兰古瑞萨》的人物设定

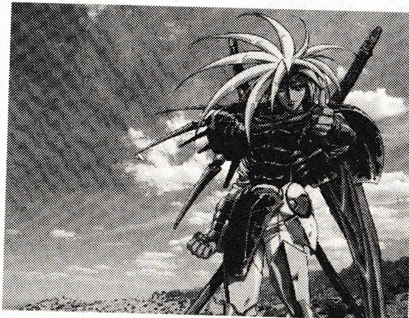
文/成都 王冠



如今，游戏已不能仅靠内涵来吸引玩家，它精美的"外包装"——高质量的画面成为软件商们的另一杀手锏。而作为画面的主体——游戏角色们也越来越受到玩家们的观注、喜爱、甚至崇拜。游戏人物的造形在游戏中已占据了举足轻重的地位，而游戏人物设定这项工作也自然成为现在游戏制作中不可缺少的一项。

一提到《兰古瑞萨》(美塞亚公司出品)，就不得不提到为其系列作人物设定的美塞亚专属画师：漆原智志(以下简称"漆原")。这位1966年2月9日出生于广岛县的大叔，有着《Legend of Lemnear》和《CHIRA－LITY》等多部大作。其与众不同的唯美风格和高超的画技在《兰古瑞萨》中得到了充分体现。

在人物头部造型方面，漆原更接近于少女漫画的风格。男性角色的脸部线条较粗而且多变，棱角分明，颜色较深，眼线较长，而其中不同的角色也有细微的变化。以1－2代的主角为例：他们因为血缘关系，而样貌相似，但迪哈尔特五官较大，显得粗犷，雷顿和艾尔文则相对显得清秀。更有意思的是雷顿和艾尔文有火一般的红发，而作为他们祖先的迪哈尔特却一头金发，这真算得上是基因突变的最好例证。



而在2代中敌方角色的面孔做了很大的调整，并非像以往一样一幅幅阴险狡诈或者丑陋的模样。像里昂这样一些大帅哥初来乍到便毫不客气地夺走了最帅及最酷的排位，幸而克丽丝和那姆仍将最可爱角色的位子坐得牢牢的，否则，已方角色们颜面何存啊？



女性角色相对脸部线条较细，较柔和，整个脸形是标准的"瓜子脸"，色彩则较白皙、明亮。而漆原对于其眼睛的刻画尤为细致，高光点和反光点错落有致是其中最大的特点，这样使人物的眼睛光泽明亮总是水汪汪的，而瞳孔颜色上深浅层次的变化使人物便加楚楚动人，但是漆原对女性人物头发的"面"和"线"的处理却显得不够细致，特别是某些长发披肩的角色，头发就像粘成一块似的。一些角色额前头发过长折下来时的棱角也太过明显不大自然。另外漆原在女性角色上还有一个有趣的设定——除了大魔导师杰茜卡和光之女神露西丽斯这两个活了几千年的不死大美女外，其她女性都没有耳环。这样更加突出了她俩的稳重和成熟，从而衬托出其她女主角们的清纯之美（毕竟她们年龄都不大）。

在游戏中，漆原绘制的角色们表情也是丰富多彩的，他们会随故事情节的发展，时而悲伤，时而喜悦，时而愤怒，就连阵亡时也有相应的表情。而到了五代，缺少记忆和感情的主角西格玛和拉姆达是不会有丰富表情的，但没有感情的人物很可能会陷入缺少吸引力的境地，这使漆原进退两难，最后只有在面部和善上下功夫了。

对人类而言，服装是必不可少的，但穿怎样的衣服却又和这人的身份和整个游戏时代大背景有关，要做到恰如其份。总不能设定三国游戏人物时给貂禅穿"比基尼"吧？而《兰古瑞萨》这款游戏可算作欧洲的神话传说。在1－3代里，漆原的华丽且显眼的褐色为基调颜色，恰恰与游戏中的幻想神秘色彩吻合。而甲胄则宽大而部件繁多给人厚重感，很有西欧骑士的味道。关于女性的服装，在Ⅰ代发售之后就有许多《兰古瑞萨》女性人物暴露度较高的反响，但美赛亚的回答却是："就让《兰古瑞萨》世界的巫女和精灵使他们尽管大胆些吧。"以后这也就成了惯例。而到了4、5代，因为是发生在不同大陆的另一传说，颜色的基调变成了以白、黑、红为主。尽管没使用冷色系，但在3代试验性的使用青色效果不错，所以也用了进来，从而造就了两位"绿发"的公主姐妹——休尔陆尼尔和安祖丽娜。对于以轻而贴身的甲胄代替重而烦琐的甲胄这一设定则是考虑到行动方便，结果虽有些SF风格，但在有机械出场的4、5代的世界中还比较适当，女性人物的服装也降低了暴露度。顺带一提的是，在5代中的兰弗尔斯是不穿铠甲的，也许是因为真正强的男人是不会被对手用剑击中的原因吧?!



我认为，漆原的人设是成功的。他很好地把握了游戏的世界观，其画面亮度及光阴处理更给众Fans留下了深刻印象。新的《兰古瑞萨》已在酝酿之中，令人遗憾的是人设已不再是漆原智志，取而代之的是一个叫介错的双人工作组：太田仁和七户辉正。也许是全新的《兰古瑞萨》需要全新的风格吧，但愿他们设定的人物能被广大的游戏迷认可。

阳言： 我想这篇文章写作和修改的曲折，作者王冠本人是深有体会的。这篇经过修改后的文章，比之首次投稿，在主题阐述和用词的准确上要进步许多。尽管文章在论据阐述上未必完全正确，但作者王冠在选择写作的切入点上还是有其独到之处的，而这可是比用词通顺更重要的一点。我觉得，能够标新立异的文章始终都会吸引他人注意。当然，这种创新必须是建立在有理有据的基础上，忘口胡言的标新，可是只会招来别人的嘲笑和白眼哟！



三角地

游戏译名之我见

文/Pisces

电子游戏自诞生以来有着迅速的发展，其声势甚至超越了电影。不过很可惜，对国内玩家而言，电子游戏大部分是外来品，所以文化差异的存在使我们感觉准确译名的重要作用。

文艺翻译家傅雷老先生说过：文学作品的翻译要做到信、达、雅。而现在的每一部游戏又何尝不等于一部文学作品呢？

信：就是要让人信服，真实表达意愿的意思。这种翻译是最简单的，只要把外文忠实地译成中文就行了，不必画蛇添足，或用一些抢眼的字眼来吸引玩家。像《FINAL FANTASY》(最终幻想)大可不必译成《太空战士》；而《Metal Gear》(合金装备) 也根本不必用《燃烧战车》。当然这种状况也与早期国内电子游戏不被人重视有关。随着国内游戏杂志日益专业化，译名也越来越准确，像《樱大战》、《恐龙危机》等等。

达：即通达，通顺的意思，就是在不破坏原意的基础上，进行结构的变通，甚至要找适当的中文词语来替换。《Street Fighter Zero》是最好的例子。Capcom 自《SF》、《SF2》后推出了《SFZ》，无论从画风，还是角色设定，都无法当作《SF》系列中的一部而译成《SF3》。问题就在这“Zero”上。Zero——“零、零点、至零点”之义，要如何翻译它呢？于是《少年街霸》的译名出现在玩家面前，不仅准确表达出了 Capcom 想将游戏时间设定到最原点的意图，同时也完美地将 Zero 翻译了过来。

雅：雅乃文雅之义。这就要求将译名加以文学的修饰了。以《Parasite Eve》(寄生前夜) 为例，Eve 有两义①夏娃②(重大事件或节日)的前夕。按理说，《寄生夏娃》能更好的反映故事情节，但由于游戏较短，玩家能在开场十几分种之内了解故事的大概内容，所以“夏娃”之义不如让玩家自己在游戏中发现，而以时间副词充当题目译成《寄生前夜》，就留下了伏笔，给人无限瑕想。

还有一个经典译名来自土星名作《E·O》。其实不翻译也完全可以，不过这样主题就会不明确，大家根本看不出这游戏在说什么。最后《异灵》出现在了杂志上。异：异变、鬼异；灵：空灵(看不见之义)，既是音译，又是意译，而且绝对达到了雅的层次，细细品味，真不失为语言文学杰作。

最后是一些特殊译名，它不是音译也不是意译，但却广为流传。这是历史的原因，同时也是“无人为主”的结果。像《Dragon Quest》本来应为《龙的探索》，但《勇者斗恶龙》通俗易懂，早已深入人心了。

翻译是一项简单学而又艰难的一项工作，说简单是因为抱一本字典，把意思讲明白也就可以了。但要辞能达意，而且优雅，就有点难了。所以有“翻译”和“翻译家”的区别。这篇文章能就游戏论翻译，对玩家深入游戏应是开卷有益。当然，您要是“双眼不留窗外事，一心只顾指尖忙”的话，算彩火和 Pisces 自作多情，是给您多嘴了。



历代 TV GAME 游戏排行榜

自游戏业诞生以来，制作的游戏难以计数。作为玩家并不关心这样的数字，感兴趣的是那些热销的优秀游戏。这样的游戏有哪些？它们的销量排名在第几位？哪些公司的百万份级大作款数比较多？再看看自己的收藏，好游戏究竟有几多？

历代游戏软件销量前 100 名排行榜

名次	游戏名	数量	名次	游戏名	数量
1	超级马里奥 (スーパーマリオブラザーズ)	681 万	21	超级马里奥乐园 2 (スーパーマリオランド 2：6フの金货)	258 万
2	俄罗斯方块 (テトリス)	423 万	22	最终幻想Ⅵ (ファイナルファンタジーⅥ)	255 万
3	口袋妖怪〈红〉 (ボクツトモンスター〈赤〉)	418 万	23	GT 赛车 (グランツーリスモ)	250 万
4	超级马里奥乐园 (スーパーマリオランド)	411 万	24	高尔夫 (ゴルワ)	246 万
5	口袋妖怪〈绿〉 (ボケツトモンスター〈绿〉)	404 万	25	最终幻想Ⅴ (ファイナルファンタジーⅤ)	245 万
6	超级马里奥 3 (スーパーマリオブラザーズ 3)	384 万	26	勇者斗恶龙Ⅱ (ドラゴンクエストⅡ)	240 万
7	超级马里奥赛车 (スーパーマリオカート)	382 万	27	棒球 (ベースボール)	235 万
8	勇者斗恶龙Ⅲ FC 版 (ドラゴンクエストⅢ)	380 万	28	超勇者斗恶龙～怪兽仙境～ (ドラゴンクエストモンスターズ)	230 万
9	口袋妖怪〈银〉 (ボケツトモンスター银〉)	364 万	29	超级大金刚 2 (スーパードンキーコング 2)	219 万
10	最终幻想Ⅷ (ファイナルファンタジーⅧ)	360 万	30	麻将 (麻雀)	213 万
11	超级马里奥世界 (スーパーマリオワールド)	355 万	31	超级马里奥合集 (スーパーマリオコレクション)	212 万
12	口袋妖怪〈金〉 (ボケツトモンスター〈金〉)	353 万	31	马里奥赛车 64 (マリオカート 64)	212 万
13	最终幻想Ⅶ (ファイナルファンタジーⅦ)	328 万	33	全民高尔夫 (みんなの GOLF)	211 万
14	勇者斗恶龙Ⅵ (ドラゴンクエストⅥ)	320 万	34	街霸Ⅱ高速版 (ストリートファイターⅡターボ)	210 万
15	口袋妖怪〈黄〉 (ボケツトモンスター〈ピカチュウ〉)	316 万	35	马里奥医生 FC 版 (ドクターマリオ)	208 万
16	勇者斗恶龙Ⅳ (ドラゴンクエストⅣ)	310 万	36	家庭职棒球场 (ブロ野球ワアミリヱスタジアム)	205 万
17	超级大金刚 (スーパードンキーコング)	300 万	37	超时空之钥 (クロノ・トリガー)	203 万
18	街霸Ⅱ (ストリートファイターⅡ)	288 万	38	生化危机 2 (バイオハザード 2)	203 万
19	勇者斗恶龙Ⅴ (ドラゴンクエストⅤ)	280 万	39	口袋妖怪〈青〉 (ボケツトモンスター〈青〉)	201 万
20	超级马里奥 2 (スーパーマリオブラザーズ 2)	265 万	40	德比赛马 (ダービースタリオン)	200 万

名次	游戏名	数量	名次	游戏名	数量
41	排球 (バリボール)	198 万	64	塞尔达传说～时之笛～ (ゼルダの传说:时のオカリナ)	145 万
42	超级马里奥 64 (スーパーマリオ 64)	185 万	64	七龙珠 Z 超武烈传 SFC 版 (ドラゴンボールZ)	145 万
43	俄罗斯方块 (テトリス)	181 万	64	4 人打麻将 (4 人打ら麻雀)	145 万
44	耀西大冒险 (ヨッシーアイランド)	177 万	69	动感小子 (バラツバラツバー)	144 万
45	超级大金刚 3 (スーパードンキーコング 3)	176 万	69	最终幻想Ⅳ (ファイナルファンタジーⅣ)	144 万
46	塞尔达传说 (ゼルダの传说)	169 万	71	太空蜘蛛 X (スパルタン X)	142 万
47	任天堂明星大乱斗 (ニンテンドウオールスター)	168 万	71	职业摔角 (プロレス)	142 万
48	GT 赛车 2 (グランツーリスモ 2)	167 万	73	勇者斗恶龙Ⅲ SFC 版 (ドラゴンクエストⅢ)	140 万
49	星之卡比 (星のカビィ)	164 万	73	最终幻想Ⅲ (ファイナルファンタジーⅢ)	140 万
50	马里奥兄弟 (マリオブラザーズ)	163 万	75	口袋妖怪卡片 GB (ポケモンカード GB)	139 万
51	游戏王 (游戏王デュエルモンスターズ)	161 万	76	口袋妖怪竞技场 (ポケモンスタジアム)	137 万
52	林克冒险 (リンクの冒险)	161 万	77	铁拳 2 (铁拳 2)	136 万
53	刺激越野车 (エキサイトバイク)	157 万	77	铁拳 3 (铁拳 3)	136 万
54	网球 (テニス)	156 万	79	卡比 2 (星のカビィ 2)	133 万
55	生化危机 3 (バイオハザード 3)	155 万	80	VR 战士 2 (バチャファイター2)	130 万
56	足球 (サッカー)	153 万	80	家庭职棒球场 84 年度版 (プロ野球ファミリースタジアム)	130 万
56	超级马里奥乐园 3 (スーパーマリオランド 3:クリオランド)	153 万	80	浪漫 SAGA3 (ロマンシングサ・ガ 3)	130 万
56	马里奥医生 GB 版 (ドクタマリオ)	153 万	83	超级街霸Ⅱ (スーパーストリートファイターⅡ)	129 万
59	F1 赛车 (F1 レース)	152 万	84	铁板阵 (ゼビウス)	127 万
60	圣剑传说Ⅱ (圣剑传说)	150 万	84	劲舞革命 (ダンスダンスレボリューション)	127 万
60	勇者斗恶龙 (ドラゴンクエスト)	150 万	84	役满 (役满)	127 万
60	忍者小叮当 (忍者ハツトリ君)	150 万	87	鬼太郎～妖怪大魔境～ (ゲゲゲの鬼太郎・妖怪大魔境)	125 万
63	超级马里奥 RPG (スーパーマリオ RPG)	147 万	88	七龙珠 神龙之谜 (ドラゴンボール神龙の谜)	125 万
64	宠物蛋 (ゲームで发现!!たまごっら)	145 万	89	最终幻想・策略版 (ファイナルファンタジータクティクス)	125 万
64	宠物蛋 2 (ゲームで发现!!たまごっら 2)	145 万	90	疯狂小子 3 (クラツシュ・バンディク 3)	123 万

名次	游戏名	数量	名次	游戏名	数量
91	德比赛马Ⅲ (ダービースタリオンⅢ)	120 万	99	生化危机 (バイオハザード)	111 万
91	勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ (ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ)	120 万	100	卡比弹珠台 (カービィのピンボール)	110 万
91	七龙珠 Z 超武烈传 (ドラゴンボールZ)	120 万	100	德比赛马 96 (ダービースタリオン 96)	110 万
94	超级魔法气泡 (すーぽーぷよぷよ)	117 万	100	德比赛马 99 (ダービースタリオン 99)	110 万
94	浪漫 SAGA2 (ロマンシング サ・ガ 2)	117 万	100	大金刚 64 (ドンキーコング 64)	110 万
96	塞尔达传说 SFC 版 (ゼルダの传说:神のトライワォース)	116 万	100	英雄列传 (ワァミコンジャンプ 英雄列传)	110 万
97	机器猫 (ドラえもん)	115 万	100	游戏王Ⅱ (游戏王デュエルモンスターズⅡ)	110 万
98	陆行鸟之不可思议的迷宫 (チョコボの不思议はダンジョン)	114 万	100	超级挖金 (ロードランナー)	110 万

发售游戏款数最多的前 10 名公司

名次	公司名	数量
1	SEGA	537 款
2	KONAMI	376 款
3	BANDAI	282 款
4	HUDSON	274 款
5	KOEI	219 款
6	CAPCOM	216 款
7	NAMCO	210 款
8	TAITO	188 款
9	任天堂	178 款
10	BANPRESTO	166 款

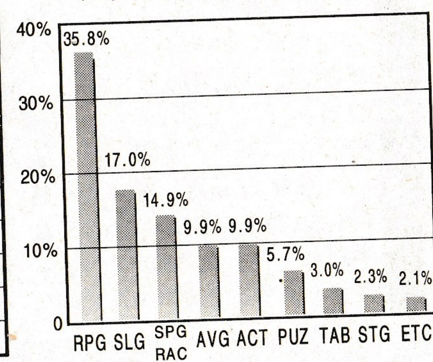
发售百万份游戏款数最多的前 10 名公司

名次	公司名	数量
1	任天堂	54 款
2	SQUARE	15 款
3	ENIX	9 款
4	SCEI	8 款
4	BANDAI	8 款
6	NAMCO	6 款
6	CAPCOM	6 款
8	ASCII	4 款
8	KONAMI	4 款
8	HUDSON	4 款

游戏发售数量的类型排行

名次	游戏类型	数量
1	ACT	2120 款
2	SLG	1455 款
3	SPG、RAC	1259 款
4	RPG	876 款
5	AVG	657 款
6	STG	656 款
7	TAB	623 款
8	PUZ	526 款
9	ETC	340 款

玩家喜欢的游戏类型排行



GAME NEWS

备忘录



今週の注目

週刊ザ・プレイステーション
Vol.206 4.AUG 2000

'99年のゲーム業界を振り返る
「2000CESAゲーム白書」に見るゲーム市場

ハードウェア国内出荷台数の推移

ハードとソフトの総出荷金額の推移

ソフトは堅調ハードは過熱

100万本以上出荷のミリオンセラー

「CESAゲーム白書」の入手方法

●"月间大事记"涵括 11 月 19 日－12 月 17 日的重要业界新闻。

●要点：A.SCE 发布新型 PS2 主机，DVD 播放机能得到强化；B. 由 FF 护航的彩色 WS 发售，首批出货的 30 万台主机销售一空，预定量更高达 89 万台。

★ 11 月 21 日

PLAYONLINE 服务再度延期

史克威尔于近日宣布，名为 PLAYONLINE 的网络服务将延期到 2001 冬推出，而完全网络游戏 FF11 也将推迟到 2001 年冬测试，以配合 PLAYONLINE 的推出！

★ 11 月 21 日

TECMO 2001 年 3 月收入大幅增加！

TECMO 发布了 2000 年 9 月第四季度的财务报表，TECMO 赢利由去年同期的 2 亿 4000 万日元增加到 3 亿日元。在 2001 年 3 月前 TECMO 将发售包括"DOA2 HARD CORE"在内的 5 款 PS2 游戏，预计赢利将达 15 亿 7000 万日元！

★ 11 月 21 日

NAMCO 出现 35 亿赤字

根据 NAMCO 公布的 2000 年 9 月期的财务报表显示，该公司在本期出现了 35 亿日元的赤字，而导致亏损的主要原因是欧美游戏市场的销售低迷。NAMCO 预计 2001 年 3 月将有 21 亿日元的赤字，2000 年全年度最终税后决算数字目前尚未公布。

★ 11 月 22 日

64DD 夭折！

由于 64DD 的游戏开发进程过于缓慢，最终激怒了众多 N64 会员。最后任天堂被迫宣布将于 2000年 12 月对会员进行退款！看来才发售不久的 64DD 真夭折了！



↑高贵的透明版 N64 主机，曾经是多少玩家心目中的标准配置啊！

★ 11 月 24 日

任天堂获利增长

日前，任天堂公布了 2000 年 9 月期的财务报表。该公司虽然面临日元升值、N64 游戏销售迟缓的困境，但凭借 GBC 主机与游戏的热销，公司的获利仍在不断增长，本期税后获利达 4.6 亿美元，其中 GBC 所占份额为 70%。对于 2001 年 3 月底财务预期，任天堂乐观地认因北美"金银"的发售，会比去年同期成长 46%。



它们受到了全世界玩家的爱戴！

★ 11 月 24 日

CAPCOM 公布财务报表

根据 2000 年 9 月第四季度的财务报表显示，由于国内软件发售减少，使得国内销售额下降 65%，但是欧美的软件销售成绩极好，整体赢利维持在 24 亿日元。今年 1 月 25 日 PS2 版"鬼武者"发售后，相信 CAPCOM 的效益将大幅度上升。

★ 11 月 27 日

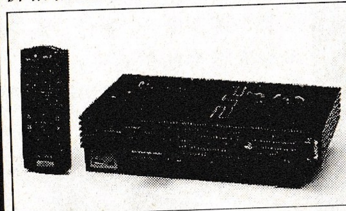
DC 的圣诞礼物

DC 的网络杂志服务正式开通，这样 DC 玩家就可以在家中用 DC 上网浏览并进行网上购物。此外，世嘉宣布在圣诞期间购买 DC 主机的玩家将免费获得该项服务，相信此举会令 DC 的销量更上一层楼。

★ 11 月 28 日

SONY 发表新型 PS2

SCE 于今日发布消息，将发售新型 PS2，这种新型 PS2 的 DVD 播放功能得到了大幅强化（不需读取固化在记忆卡中的驱动程序），价格依然是 39800 日元。



★ 12 月 17 日

2000 年多媒体大奖发布

继 2000 年 E3 大展上荣获"终身成就奖"后，史克威尔副社长坂口博信又获得了本世纪最后一届"多媒体荣誉奖"。该奖项是为奖励在日本电影、音乐、计算机 CG、游戏等领域作出杰出贡献的制作人而设立的。此次坂口博信受奖是游戏制作人第一次获此殊荣。游戏方面，N64 年度大作"塞尔达传说·姆吉拉的假面"获得了最佳娱乐软件奖。此前，只有 SCEI 的"随身玩伴"和任天堂的"超级马里奥 64"获此殊荣。

★ 12 月 8 日

引人注目的软件与硬件发售！

ENIX 的 GB 大作"DQ3"和 PS2 新型机 15000 型均在今日发售。新宿、池袋等地的专卖店前都排起了长龙，玩家争相购买"DQ3"和新型 PS2。

★ 12月8日

莎木电影将在日本上映！

99年12月29日发售的DC超大作“莎木”已于11月在美国发售，并且有消息说莎木的电影版将于2001年在日本上映，名为《莎木THE MOVIE》。电影将由铃木裕任监督，用原创CG制作，是一部非常令人期待的作品！



★ 12月11日

世嘉携手NAMCO，欲重振街机业

世嘉与NAMCO将在街机方面进行合作，NAMCO将把旗下经营的街机中心礼品贩卖业务委托给SEGA的子公司来负责，并计划针对SEGA的街机中心提供比较受欢迎的游戏，以增加营业收益。此外两家公司也将关闭一些营业状况不甚理想的游戏中心，提高各自企业的经营效率。

★ 12月11日

彩色WS发售

备受瞩目的彩色版WS主机“Wonder Swan Color”于12月9日正式发售，发售当日，首批出货的30万台主机全部销售一空。BANDAI表示，目前工厂正在连夜赶制，争取尽快推出主机以满足广大玩家的愿望。另外有消息说，发售前夕WSC的预约量已达89万份。



★ 12月14日

千禧年末商战白热化！

距离圣诞节还有10天，12月14日任天堂发售了“口袋妖怪·水晶”，之后各大主机的强力软件也将陆续登场，看来千禧年末的游戏业商战即将爆发。

★ 12月14日

2001年GBA出货2400万台

任天堂计划GBA在发售第一年中的出货量为2400万台，发售当日的销量为100万台，可见任天堂对GBA的信心十足。

★ 12月14日

新型PS2不兼容部分DVD软件

SCE发现部份DVD影片无法在新型PS2中播放。目前SCE还没有提出解决的方案。

★ 12月14日

“GT3”发售日确定

今日，SCE在记者招待会上透露，游戏史上销量最大的赛车游戏的续作“GT赛车3”已经确定在2001年2月15日发售。

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

月刊 **游戏批评**

第三、第四辑

要目

第3辑 11月5日出版

大特辑:PC GAME与TV GAME的冲突与融合

大特辑:太正风情记(上)

第4辑 12月5日出版

大特辑:但愿乌鸦不再叫——我看中国游戏业

大特辑:太正风情记(下)

每月5日出版

定价:6.50元

邮购注意

①《游戏批评》第一辑全部售完,请勿邮购。
②《游戏批评》第二、三、四、五、六辑,接受邮购。
③邮购地址:北京6129信箱发行部
邮编100061 电话67152757

※《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)67184354,《电子游戏软件》杂志社发行,版权为北京次世代科技发展有限公司所有。

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠